

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini sering disebut sebagai penerus bangsa. Anak juga merupakan individu yang dapat mengilustrasikan kebudayaan dan keseharian masyarakat lokal. Ketika anak memasuki usia pra-sekolah, maka seiring dengan perkembangannya berbagai informasi yang diperoleh anak akan menjadi pengetahuan baru. Oleh sebab itu, perlu adanya perhatian dan pengasuhan yang sesuai dari pendidik baik orang tua maupun guru untuk mengarahkan perilaku anak agar tidak berkembang menjadi perilaku yang tidak baik (Nurwita, 2019 : 2).

Anak adalah harapan bangsa sehingga keberadaannya harus diperhatikan agar kelak mampu menjadi seseorang yang berguna bagi nusa dan bangsa. Anak usia dini merupakan suatu fase yang pertama dilalui oleh anak. Anak usia dini berada pada rentan usia 0-6 tahun (Isnainingsih & Rohman, 2019 : 1).

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan motoric (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan keunikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan, yaitu masa bayi

sampai 12 bulan, masa toddler (batita) usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal SD 6-8 tahun (Ardiawan, 2020 : 98).

Usia dini juga sering disebut dengan masa peka. Dimana pada masa ini anak sangat cepat dalam menyerap apa yang ditangkap oleh panca indranya. Hal ini dikarenakan pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psiki yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dukungan dari lingkungan sangat diperlukan pada masa ini, demi memaksimalkan masa peka anak (Irwansyah, 2021 : 98) .

Pendidikan Anak Usia Dini dalam uraian *Developmentally Appropriate Practices (DAP)* sebagaimana dikutip (Widjaja, 2022: 98) adalah pendidikan anak usia 0- 8 tahun. Pada usia tersebut anak berada pada fase perkembangan fisik dan mental yang sangat pesat. Agar fase perkembangan fisik dan mental ini berkembang secara maksimal maka dibutuhkan peran sekolah, masyarakat dan keluarga. Perlakuan terhadap anak pada usia dini diyakini memiliki efek kumulatif yang akan terbawa dan mempengaruhi fisik dan mental anak selama hidupnya.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk dari satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun, dimana anak usia tersebut mulai untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi dan pematangan fungsi-fungsi fisik maupun psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Indrawan and Wijoyo, 2020).

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak, dunianya adalah dunia bermain. Menurut Yuliani (Hijriati, 2017) anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Bermain merupakan sarana untuk anak belajar mengenal lingkungannya dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, aspek-aspek perkembangannya akan terpenuhi. Menurut Syamsuardi (Hayati & Amilia, 2020) menyatakan bahwa keberhasilan seorang pendidik dilihat dari kemampuannya mengelola alat permainan untuk mengembangkan aspek yang dimiliki setiap anak. Alat permainan yang dimaksud adalah yang mengacu kepada alat permainan edukatif.

Alat Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Beberapa cara dilakukan kepada anak didik untuk belajar adalah dari permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif adalah alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan (Intan Pratiwi, 2017:h.6)

Minat belajar adalah sikap kepatuhan pada kegiatan belajar, baik dalam hal merencanakan jadwal belajar, maupun kesungguhan untuk kerja keras dalam melakukan usaha tersebut (Olivia, 2011 : 2). Pada masa anak usia dini rentang konsentrasi masih sangat pendek dan anak sering cepat merasa bosan dengan kegiatan

yang sedang dilakukan bahkan perhatian cepat teralihkan, ditambah dengan pembelajaran yang monoton akan menyebabkan anak cepat merasa bosan mengikuti pembelajaran, sehingga memerlukan inovasi untuk menarik perhatian dan minat belajar anak dengan kegiatan yang variasi.

Bahan bekas adalah bahan yang bisa di daur ulang. bahan ini sangat mudah didapatkan karena bersumber dari bahan yang sudah tidak terpakai. Misalnya kardus, kertas, sedotan, Koran dan stik es. Sedangkan menurut Nilawati (2010 : 3)

Pada saat sekarang ini sudah banyak pemanfaatan barang bekas yang menghasilkan barang baru yang sangat memiliki nilai, bahkan dalam proses pemasaran juga memiliki harga yang cukup tinggi. Selain diproduksi untuk pemasaran dan menghasilkan uang, pemanfaatan barang bekas ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Karena barang-barang bekas tersebut bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran, seorang mahasiswa sebagai calon guru akan merasa lebih dimudahkan karena media pembelajaran tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal dan sulit didapat sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan pamberatkan salah satu pihak.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada bulan Oktober 2023 di TK IT PERMATA SUNNAH, Masih terdapat masalah terkait minat belajar peserta didik. Kondisi Minat Belajar anak masih belum berkembang di TK IT PERMATA SUNNAH tersebut, dikarenakan Alat Permainan Edukatif yang tersedia di TK tersebut kurang Menarik, Sehingga Minat Belajar anak menjadi kurang Efektif. Belum dapat terpenuhi minat belajar bagi anak usia dini khususnya kelompok B.

Salah satu yang menjadi masalah anak-anak kelompok B adalah belum menunjukkan minat yang besar untuk belajar. Pembelajaran yang terjadi belum dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan harapan guru maupun tujuan dari pelaksanaan pembelajaran di kelompok B tersebut.

Selain itu, terkadang anak juga berbicara dengan teman di sampingnya, anak-anak yg lain juga ikut terganggu sehingga pembelajaran yg berlangsung tidak dapat di pahami oleh anak. Akhirnya proses belajar mengajar pun hanya sebatas angin lalu saja dan kurangnya rasa ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan juga anak sering meminta izin untuk pergi ke kamar mandi untuk membuang hajat padahal itu Cuma akal-akal mereka karena mereka ingin bermain di luar di saat jam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan Permasalahan di atas, Maka Peneliti akan mengangkat sebuah judul penelitian yang berjudul “ Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT PERMATA SUNNAH Banda Aceh “.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi permasalahan di atas yaitu :

1. Keterbatasan Minat Belajar Anak
2. Kurangnya penggunaan bahan bekas.
3. Keterbatasan akses terhadap Alat Permainan Edukatif.
4. APE yang di gunakan kurang Menarik.

1.3. Pembatas Masalah

Dari identifikasi permasalahan di atas, Maka penulis membatasi permasalahan pada “seberapa banyak bahan bekas yang tersedia dan dapat diakses untuk di gunakan dalam pengembangan alat permainan”.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan dari permasalahan di atas adalah :

1. Bagaimana kelayakan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas untuk meningkatkan Minat Belajar Anak usia 5-6 tahun di TK IT PERMATA SUNNAH?
2. Bagaimanakah Keefektifan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas untuk meningkatkan Minat Belajar Anak usia 5-6 tahun di TK IT PERMATA SUNNAH?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari permasalahan di atas adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas untuk meningkatkan Minat Belajar Anak usia 5-6 tahun di TK IT PERMATA SUNNAH.
2. Untuk Mengetahui Keefektifan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas untuk meningkatkan Minat Belajar Anak usia 5-6 tahun di TK IT PERMATA SUNNAH.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian di atas di harapkan pada :

1. Manfaat Praktis

Pengembangan media pembelajaran berbentuk APE Berbasis bahan bekas ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pengembangan, peningkatan dan perbaikan praktik pembelajaran, serta upaya pembelajaran akhirnya akan menjadi lebih berkualitas.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Anak

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan minat belajar anak melalui alat permainan edukatif yang menarik dan Relevan bagi Mereka.

b. Bagi Guru

Dengan menggunakan bahan bekas sebagai basis pengembangan alat permainan Edukatif, Penelitian ini dapat membantu mengurangi limbah dan mendukung praktik daur ulang yang berkelanjutan.

c. Untuk Sekolah

Alat permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas dapat menjadi solusi yang terjangkau dan dapat di akses oleh berbagai komunitas, sehingga membantu memperluas akses terhadap pendidikan Berkualitas.

