

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap yang sangat krusial dalam perkembangan anak. Pada masa ini, anak-anak mulai mengeksplorasi lingkungan sekitar, membangun fondasi kognitif, dan mengembangkan keterampilan sosial serta emosional. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah literasi awal, yang meliputi kemampuan membaca, menulis, serta pemahaman akan bahasa.

Indonesia merupakan Negara yang memiliki sistem pembelajaran atau pendidikan yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang – Undang dasar 1945 yang di dalamnya mengandung nilai – nilai agamis, ragam adat istiadat budaya Indonesia dan perkembangan teknologi dan globalisasi keseluruhan system dunia. Unsur – unsur pendidikan yang saling berkaitan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional dapat disebut dengan sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2015). Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 6 dinyatakan bahwasannya pendidik/pengajar adalah sumber daya manusia yang berprofesi sebagai dosen, guru, konselor, pamong belajar atau sejenisnya yang ikut serta dalam menjalankan pendidikan nasional (Dwi Prasetyawati, 2011).

Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran terjadi melalui bermain sambil belajar. Pembelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan, bermanfaat, dan berkesan. Sebab pada zaman ini menurut para ahli disebut dengan masa emas (*golden age*). Masa yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena merupakan masa awal belajar anak, masa awal pembentukan kelompok, masa penjajahan, masa bertanya, peniruan, kreativitas dan permainan. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingkat pendidikan pelatih saja, namun ketersediaan kesempatan pelatihan dan sarana prasarana menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran.

Belajar melalui bermain merupakan satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada anak usia dini. Bermain sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. bermain juga dapat diartikan sebagai perantara pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik dengan mudah diikuti oleh anak.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak usia dini agar mendapatkan pengalaman

belajar.pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial,bahasa, kognitif, dan moral.Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain dan mengembangkan kemampuan anak adapun contohnya seperti : puzzle,pohon pintar,buku pintar,bola warna,balok bangunan dan masih banyak yang lain dan salah satunya juga *Smart Home Creative* ini (Rumah Pintar).

Alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan. Alat permainan edukatif (APE) memberikan banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak. alat permainan edukatif (APE) juga dapat memberikan kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat. Alat permainan edukatif (APE) ini juga berguna untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak mengenal kekuatan maupun kelemahan di dirinya .Ciri-ciri Alat permainan edukatif :Mengandung nilai pendidikan, aman dan tidak berbahaya bagi anak, menarik dilihat dari bentukmaupun warnanya, sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak,sederhana,awet dan tidak mudah rusak, dan berfungsi mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak (Tesyah Cahyani Kusuma, 2021).

13 desember 2023 tepatnya di semester 5 peneliti membuat alat permainan edukatif rumah pintar yang terinspirasi dari postingan akun youtube yang mana Minarsih mahasiswi Universitas Islam Madura program studi Pgpaud membuat vidio tentang alat permainan rumah pintar yang bentuknya sangat sederhana dan kreatif yang terbuat dari kardus yang dibuat persis seperti sebuah rumah. Dan di bagian kiri rumah ada puzzle untuk anak menempel, Dan di bagian belakang ada angka untuk anak mengenali angka 1-10, Peneliti sangat terinspirasi dari hasil karya mahasiswi tersebut sehingga peneliti tertarik mengembangkan alat permainan rumah pintar untuk memenuhi tugas akhir semester, Yang mana peneliti berfikir bagaimana cara alat permainan yang dibuat bisa bertahan lama dan kokoh. Dari situlah peneliti membuat alat permainan rumah pintar dari kayu, yang di luarnya di lapiasi kain fanel warna warni agar warna nya lebih menarik perhatian dan banyak sekali manfaat nya untuk mengembangkan perkembangan anak salah satunya ada mengenal huruf, angka, dan warna.

Peneliti sangat puas dengan hasil karya yang dikembangkan karena bukan hanya peneliti, dosen pengampu mata kuliah itu yakni bunda Fidhia Andani, M.Pd sangat mengapresiasi alat permainan yang peneliti buat, sehingga peneliti yakin mengangkat judul skripsi untuk mengembang alat permainan ini. peneliti mengganti bahasanya agar lebih

mengikuti perkembangan zaman dengan mengubahnya menjadi “ *Smart Home Creative* “.Oleh karena itu peneliti ingin memperbaiki dan mengembangkan alat permainan ini karena peneliti yakin anak sangat semangat belajar ketika ada media belajar secara langsung,tidak terpaku ke menulis,menggambar,membaca, karena di setiap sisi peneliti membuat tantangan untuk mengembangkan aspek aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif rumah pintar sebelum peneliti kembangkan yaitu dari bahan bahan yang sederhana terbuat dari kardus dan permainan nya cuman puzzle dan mengenal angka,mungkin itu dikarenakan 4 tahun yang lalu yang mana minimnya vidio vidio kreatif yang lain atau bahan bahan yang bisa di tambahkan di alat permainan tersebut.

Setelah peneliti kembangkan seiring mengikuti perkembangan zaman dan pesatnya pengetahuan yang sekarang peneliti membuat alat permainan ini menjadi lebih kokoh dan lebih bagus yang mana di penjelasan diatas tadi peneliti mengganti nama alat permainan tersebut menjadi alat permainan “*Smart Home Creative*”

Smart dalam bahasa inggris artinya pintar, *Home* dalam bahasa inggris artinya rumah, dan *Creative* dalam bahasa inggris artinya kreatif.Jadi *smart home creative* artinya rumah pintar kreatif.APE *smart home creative* ini adalah media yang berbentuk rumah yang dibuat dengan sekreatif mungkin,

sehingga membentuk layaknya sebuah rumah ,yang mana disetiap sisinya terdapat pembelajaran dan tantangan, contohnya seperti menyusun puzzle kupu-kupu yang ada dibagian sisi kiri ,sedangkan di sisi kanan rumah ada mencocokkan warna rambu lalu lintas yang mana penulis sudah menempelkan secara berurutan (merah,kuning,hijau) disitu anak tinggal mencocokkan warna dan menempelkan sesuai dengan warna , dibagian depan terdapat mencocokkan bentuk-bentuk geometri dan mengenal angka ,dibagian dalam rumah mengenal huruf A-Z, dan dibagian belakang terdapat tantangan yang tidak kalah seru agar membuat anak semangat dalam belajar yaitu dibagian belakang dibuat layaknya seperti sebuah jam dan ada stik es krim yang sudah dibuat semenarik mungkin yang mana di ujung stik ada angka 1-10 dan dibalik stik es krim penulis membuat tantangan contohnya “ **Ayo Baca Doa Sesudah Makan !**”, dibagian jam tadi anak memutar jarum jam jika jarum jam mengarah ke angka 1 anak mencari stik eskrim yang berangka anak membuka tantangan di balik stik es krim dan masih banyak tantangan di bagian sisi rumah yang akan dibuat peneliti yang mana baik untuk mengembangkan tumbuh kembang anak ,komponen yang akan menjadi point dalam mengembangkan tumbuh kembang anak diantaranya komponen fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral.

Alat permainan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan tertentu pada anak, seperti kemampuan motorik halus, kognitif, bahasa, logika, dan sosial. beberapa permainan dapat membantu anak belajar angka, huruf, bentuk, warna, atau konsep-konsep lainnya.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN SMART HOME CREATIVE UNTUK ANAK USIA DINI DI RA AS-SHAFFAH KOTA BENGKULU**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pada kegiatan pembelajaran
2. Anak mulai jenuh dalam belajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis memfokuskan penelitian ini hanya pada pengembangan alat permainan *smart home creative* untuk anak usia dini di RA As-Shaffah Kota Bengkulu.

D. Perumusan masalah

Bagaimana Pengembangan Alat Permainan *Smart Home Creative* Untuk Anak Usia Dini di Ra As-Shaffah Kota Bengkulu ?

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Alat Permainan *Smart Home Creative* Untuk Anak Usia Dini di Ra As-Shaffah Kota Bengkulu. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Alat Permainan *Smart Home Creative* merupakan media permainan untuk anak usia dini yang mampu meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, motorik halus dan sensorik anak.
2. Alat Permainan *Smart Home Creative* awal mulanya dibuat menggunakan kardus lalu dikembangkan lagi agar menjadi lebih kokoh dengan menggunakan kayu triplek.
3. Alat Permainan *Smart Home Creative* yang dibuat berbagai macam tantangan, permainan, dan pembelajaran yang memiliki banyak warna yang menarik.
4. Tampilan yang menarik memotivasi anak semangat dan antusias untuk belajar.

F. Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui Bagaimana Pengembangan Alat Permainan *Smart Home Creative* Untuk Anak Usia Dini di Ra As-Shaffah Kota Bengkulu ?

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan karakter peduli lingkungan pada anak.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan alat permainan untuk anak usia dini.
- b. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam mengembangkan alat permainan *smart home creative* untuk anak.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah pemahaman dan wawasan dalam mengembangkan alat permainan *smart home creative* untuk anak usia dini dan menjadi inspirasi serta motivasi bagi kemajuan pengembangan pendidikan anak usia dini.