

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal (Nurlaela, 2018).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, serta seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan (Pangastuti, 2014). Pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu setiap tumbuh kembangnya baik jasmani maupun rohani, pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta mempersiapkan kesiapan mereka untuk menempuh pendidikan lebih lanjut (Syamsuardi, 2012).

Anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman (2013). Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan *kindergartens*. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program Tempat Penitipan Anak (3 bulan – 5 tahun) dan Kelompok Bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak (TK) (Bisri Mustofa, 2016, hlm 1).

Anak usia dini berada dalam dunia bermain, maka aktivitas yang tepat untuk mengajarkan membaca permulaan adalah dengan bermain supaya anak tidak bosan dan memiliki daya tarik untuk tetap belajar. Kemampuan membaca anak usia dini dibagi menjadi empat tahap perkembangan, yaitu tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan, dan tahap membaca lancar. Berdasarkan tahap perkembangan membaca, anak usia

4 – 6 tahun berada dalam tahap pengenalan bacaan yang dikenal dengan kemampuan membaca permula (Ulfah & Rahmah, 2017).

Fungsi penting dalam belajar sambil bermain untuk anak ialah memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan percobaan dengan objek-objek nyata dan melalui pengalaman-pengalaman konkrit supaya pola tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan baik. Belajar dengan cara menyentuh, menggerakkan, dan bermain dengan objek yang dipelajarinya. Maka dari itu, pengalaman bermain anak akan lebih bermakna apabila ditunjang dengan sarana atau alat permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat membantu mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta dapat meningkatkan kemampuan sosial karena melalui sebuah permainan anak dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan teman maupun orang-orang yang berada di sekitarnya (Indrawan, Mando, & Suriata, 2017). Maka dari itu, APE sangat membantu untuk tumbuh kembang anak dengan baik.

APE yang digunakan anak bermain sambil belajar yaitu sarana belajar yang menyenangkan bagi anak. Anak tidak akan merasa bosan bermain apabila APE memiliki daya tarik dan inovasi yang menarik, disamping itu dengan bermain akan membawa anak ke pengalaman yang positif dan anak pun dapat belajar untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. APE memiliki manfaat yang dapat meningkatkan tiga kemampuan pokok, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Marselina, 2018). Standar STTPA Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yang merupakan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4 – 5 tahun sudah mampu untuk menunjukkan berbagai kemampuan perkembangan fisik motorik halus, seperti membuat garis, menjiplak, dan mengkoordinasikan gerak mata dan tangan (Utomo & Ramli, 2018).

Bermain sambil belajar perlu menggunakan bahan bacaan yang menarik untuk menumbuhkan minat baca dalam dirinya. Salah satu APE yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca anak usia dini yaitu melalui APE *Smart Book*. *Smart book* atau dikenal dengan media *busy book* memiliki ciri khas yaitu berupa buku yang terbuat dari kain flanel berisi gambar-gambar dengan warna

yang menarik sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan kemampuan membaca anak. *Smart book* berisi bermacam-macam kegiatan permainan sederhana yang disertai dengan warna-warni kain yang dapat menarik perhatian anak pada saat kegiatan pembelajaran (Rijal, 2016).

Teori Montessori mengemukakan bahwa kegiatan bermain yang diberikan kepada anak harus berkaitan erat pada kehidupan sehari-hari, dengan tujuan agar dapat meningkatkan kemampuan fisik dan kemandirian anak dalam *problem solving* terhadap dirinya sendiri. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis akan membuat media *APE Smart Book* sebagai upaya untuk meningkatkan fisik motorik halus anak. Hal ini dikarenakan di dalam media *APE Smart Book* terdapat aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan anak sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi anak.

APE smart book bertujuan untuk menstimulasi motorik halus anak dan rasa ingin tahu yang perlu dilatih sejak dini. Kemampuan motorik halus anak dalam *APE Smart Book* dapat memberikan informasi kegiatan keseharian anak serta meningkatkan motorik halus anak dalam memasang kancing baju dan memasang tali sepatu (Utomo & Ramli, 2018). Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Utomo & Ramli (2018), *APE smart book* ini juga mengajarkan anak untuk merangsang stimulus motorik halusnya seperti memasang kancing baju, memasukan tali sepatu dan mengikat tali sepatu.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK , bahwa APE yang tersedia di TK tersebut meliputi kartu lambang bilangan dan huruf, *puzzle*, balok, dan loto warna dan bentuk, akan tetapi *APE smart book* tentang *daily activity* belum ada. Oleh karena itu, penulis akan membuat *APE smart book* dengan tujuan untuk merangsang kemampuan motorik halus anak.

Pemilihan permasalahan *APE Smart Book* menarik perhatian peneliti untuk membuat produk *APE Smart Book* sebagai alat permainan bagi anak TK. Permasalahan tersebut sejalan dengan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki peneliti, yaitu sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah diperoleh pada mata kuliah Rancang Bangun Alat Permainan Edukatif (APE).

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Untuk menentukan masalah yang akan dirumuskan dan dipilih, maka terlebih dahulu perlu dilakukan identifikasi masalah dengan tujuan untuk memfokuskan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut :

1. Belum tersedianya *smart book daily activity* bagi anak TK
2. Perlu adanya *smart book daily activity* untuk menstimulasi motorik halus bagi anak TK
3. *Smart book* merupakan media alat permainan untuk menstimulasi motorik halus

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Membuat Alat Permainan *Smart Book* Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Bagi Anak Di Taman Kanak-kanak”. Pembuatan alat permainan *smart book* pada penelitian ini difokuskan pada jenis *smart book daily activity* untuk menstimulasi motorik halus anak TK.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk membuat alat permainan edukatif *smart book* untuk siswa taman kanak-kanak.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data tentang pembuatan alat permainan *smart book* untuk anak ditinjau dari:

- a. Perancangan pembuatan *smart book* melalui kegiatan analisis kebutuhan
- b. Membuat produk *smart book* berupa buku yang terbuat dari kain flanel melalui *daily activity* kegiatan sehari-hari yang dapat menstimulasi motorik halus
- c. Mengevaluasi *smart book* yang telah dibuat melalui kegiatan *expert judgment* oleh ahli pendidikan anak dan ahli APE

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan mengenai perkembangan tumbuh anak dalam permainan *smart book* serta media pembelajaran untuk mempermudah orangtua atau guru dalam melatih motorik halus anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini merupakan bentuk pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama duduk di bangku perkuliahan. Manfaat yang dapat dirasakan oleh peneliti yaitu bertambahnya wawasan dan pengalaman tentang pembuatan *smart book*.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru TK yaitu dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan aktifitas pengembangan anak.

c. Bagi Anak TK

Manfaat untuk anak TK yaitu untuk menstimulasi aspek motorik halus anak sesuai dengan tugas perkembangannya dalam memainkan *smart book*.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini disusun dengan menggunakan acuan yang tertuan dalam pedoman penelitian karya ilmiah UPI, terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang permasalahan, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI

Berisi uraian teori atau konsep yang berkaitan dengan masalah penelitian yaitu perancangan alat permainan edukatif *smart book* untuk taman kanak-kanak.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang lokasi penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik pengolahan data penelitian yang berkaitan dengan perancangan alat permainan edukatif *smart book* untuk taman kanak-kanak.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang temuan dan hasil dari penelitian yang dilakukan berkaitan dengan perancangan alat permainan edukatif *smart book* untuk taman kanak-kanak.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berisi mengenai kesimpulan hasil penelitian dan rekomendasi yang dapat diberikan oleh penulis.