

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PAUD atau Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan anak dari usia 0-6 tahun. PAUD sebagai sekolah untuk anak usia dini menerapkan metode belajar sambil bermain (*learning by playing*) dan bermain sambil belajar (*playing by learning*) sebagai stimulasi anak untuk menyerap pembelajaran. Salah satu faktor anak masuk sekolah di usia dini tak luput dari cepatnya arus kehidupan yang terjadi di perkotaan, mulai dari taraf pendidikan yang semakin tinggi dan pekerjaan yang membuat orang tua tidak dapat memberikan pendidikan kepada anak secara penuh. Adapun tahapan awal pendidikan anak usia dini yaitu *play group* atau kelompok bermain. Kelompok bermain merupakan pendidikan nonformal untuk anak usia 3-4 tahun yang dapat dilakukan secara terstruktur dan berjenjang.

Salah satu kendala kelompok bermain sebagai pendidikan anak usia dini yaitu memiliki media belajar yang kurang mendukung untuk mengembangkan aspek sosial emosional. Anak akan cenderung berkurang keingintahuannya, karena kurangnya media belajar berupa permainan untuk memacu kreatifitas mereka. Padahal, bermain merupakan stimulus anak untuk mempermudah penyerapan informasi. Menurut Peraturan Pemerintah No. 17 tahun 2010 Pasal 107 Ayat 1 kelompok bermain menyelenggarakan program pendidikan dalam bentuk bermain sambil belajar dengan prioritas anak usia 2-4 tahun yang memperhatikan aspek kesejahteraan sosial. Media belajar tidak hanya sekedar pembelajaran anak untuk bermain secara eksploratif, sesungguhnya dengan menggunakan alat bantu media belajar proses komunikasi yang terjalin antara anak dengan anak atau anak dengan guru dipermudah.

Media belajar dalam pendidikan usia dini semakin dibutuhkan karena pada masa emas, anak akan mulai berpikir konkrit. Sebagaimana hasil survey awal di PAUD, aspek sosial emosional merupakan aspek yang memiliki tingkat pencapaian paling kecil. PAUD menerapkan pembelajaran aspek sosial emosional dengan cara

observasi yaitu memberikan perintah dan arahan kepada anak, dan kegiatan piknik. Adapun aspek pengembangan yang belum dapat berkembang dengan baik yaitu sikap prososial membangun kerjasama. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan metode observasi tingkat pengembangan anak dalam aspek tersebut tidak dapat tercapai.

Salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai anak pada masa kanak-kanak awal (prasekolah) adalah keterampilan sosial. Dengan mengembangkan keterampilan tersebut sejak dini akan memudahkan anak dalam memenuhi tugas-tugas perkembangan berikutnya sehingga ia dapat berkembang secara normal dan sehat (Hertinjung, dkk: 2008). Aspek sosial emosional menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi anak dalam lingkungan, jika tidak dikembangkan anak akan cenderung mendapatkan perlakuan yang berbeda di lingkungannya. Salah satu kendala penyebab anak tidak dapat berkembang secara optimal di aspek sosial emosional adalah kurangnya media belajar berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang memfasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan sosial emosional. Kebanyakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang ada mengarah ke aspek kognitif dan psikomotorik yang bersifat individual. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional seperti kerjasama, interaksi, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas, dan sebagainya (Mutmainnah, dkk: 2016). Kondisi di atas memberikan beberapa peluang yang bisa dilakukan dengan pendekatan desain produk agar PAUD memiliki media belajar berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak pada aspek sosial emosional terutama membangun kerjasama.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memandang perlunya media belajar berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di PAUD dalam mengembangkan aspek sosial emosional terutama membangun kerjasama pada anak usia 3-4 tahun.

1.3. Tujuan Perancangan

Perancangan memiliki maksud dan tujuan untuk membuat produk Alat Permainan Edukatif (APE) yang bisa mendorong anak lebih aktif dan turut serta dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga perkembangan anak pada aspek sosial emosional, terutama membangun kerjasama, dapat tercapai dan sesuai dengan kurikulum PAUD.

1.4. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) berguna untuk mempermudah PAUD dalam mengembangkan aspek sosial emosional dan membangun kerjasama anak dalam proses pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar agar tingkat pencapaian perkembangan anak tercapai dan sesuai dengan kurikulum dan data referensi jurnal mengenai PAUD.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan adalah:

- Permasalahan memfokuskan pada media belajar berupa Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak di tingkat kelompok bermain usia 3-4 tahun.
- Perancangan dikhususkan untuk mengoptimalkan tingkat pencapaian perkembangan anak pada aspek sosial emosional, terutama membangun kerjasama.
- Observasi dilakukan di kelompok bermain PAUD ANANDA Bekasi.

1.6. Metode Pengumpulan Data

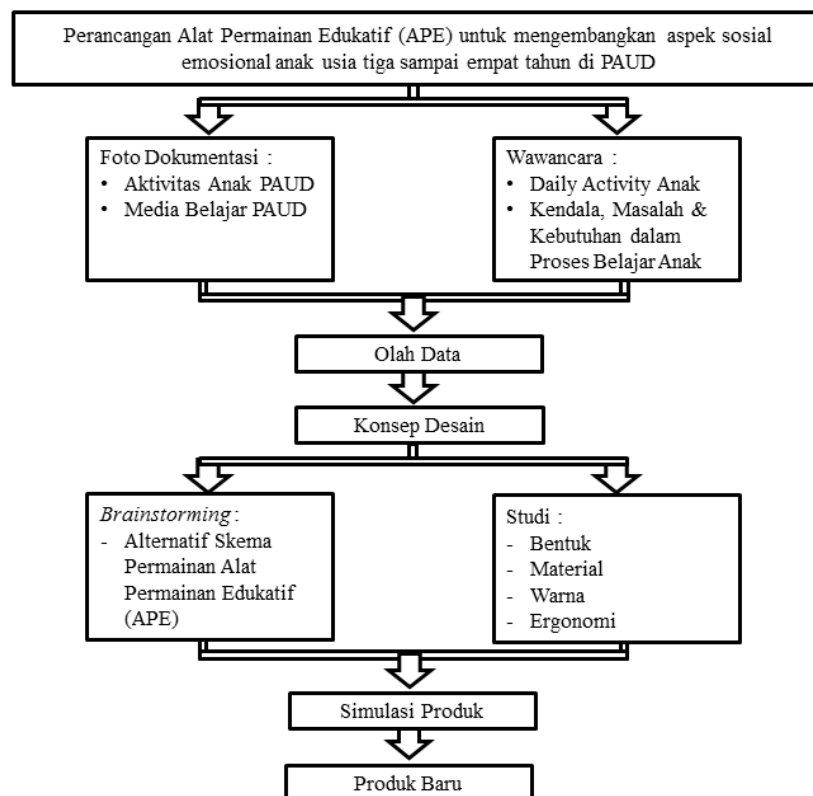
Berikut ini adalah metode-metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data selama penelitian :

- Studi Literatur
Mempelajari dan menyusun data dengan melakukan studi literatur berupa jurnal, catatan kuliah, referensi dari internet, data *sheet*, dan buku-buku mengenai : PAUD, Perkembangan Aspek Sosial Emosional, Alat Permainan Edukatif (APE).

- Wawancara
Mengajukan pertanyaan langsung kepada ahli di bidang pembelajaran anak PAUD dan psikologi anak untuk memperkuat landasan teori.
- Observasi Lapangan
Mengamati kegiatan sehari-hari anak dan mengambil data secara langsung di lapangan mengenai kegiatan bermain sambil belajar di PAUD untuk mengetahui karakteristik dan permainan yang cocok untuk anak kelompok bermain usia 3-4 tahun.

1.7. Sistematika Perancangan

Berikut adalah sistematika perancangan yang akan dilakukan :

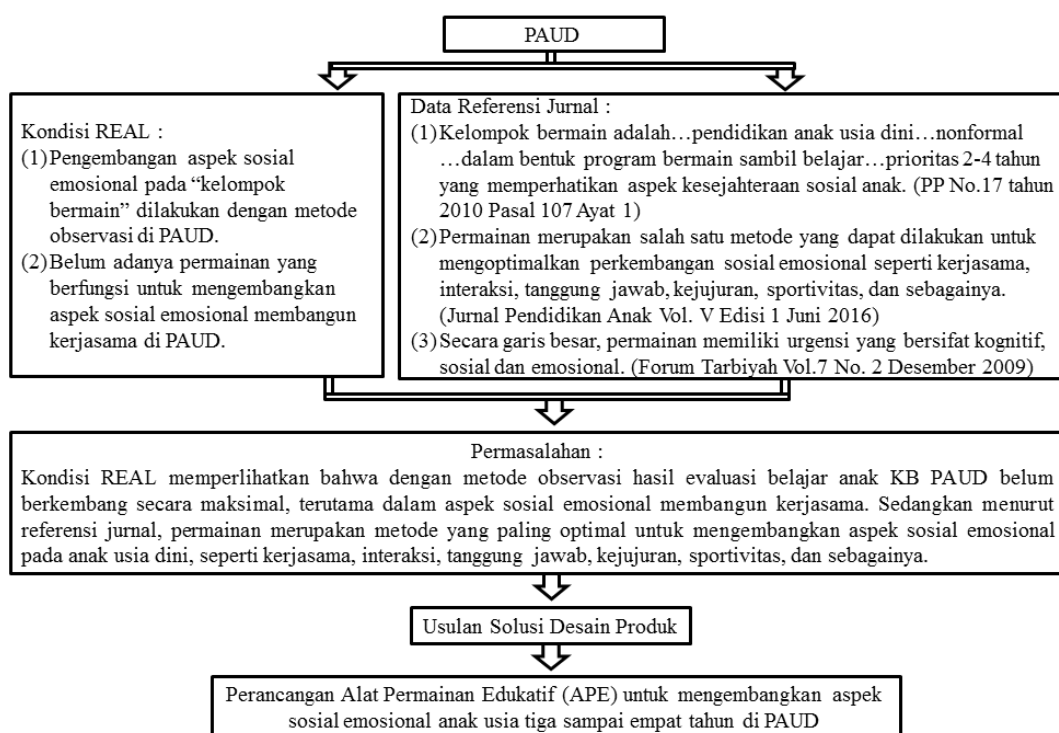


Gambar 1.1. Sistematika Perancangan
Sumber : Dokumen Pribadi, 2017

1.8. Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dilalui oleh anak yang berada pada masa emas (*golden age*) yaitu usia 0-6 tahun. Kelompok bermain

sebagai salah satu tingkatan pembelajaran awal anak usia dini usia 3-4 tahun. PAUD memiliki berbagai macam permasalahan, salah satunya dalam pengembangan aspek sosial emosional. Kondisi nyata memperlihatkan pengembangan aspek sosial emosional di kelompok bermain memiliki kendala dalam hal membangun kerjasama. Hal ini disebabkan karena PAUD hanya menerapkan metode observasi berupa perintah dan pengarahan kepada anak dalam berperilaku dan tidak disertai dengan adanya permainan, sehingga aspek perilaku prososial membangun kerjasama pada anak kurang berkembang. Data memperlihatkan bahwa program pembelajaran anak kelompok bermain dapat dilakukan dengan program bermain sambil belajar yang memperhatikan aspek kesejahteraan sosial anak (PP No.17 Tahun 2010 Pasal 107 Ayat 1). Data juga menjelaskan bahwa metode permainan dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan aspek sosial emosional seperti kerjasama, karena secara garis besar permainan memiliki urgensi yang bersifat kognitif, sosial dan emosional (Khobir: 2009).



Gambar 1.2. Kerangka Berpikir
Sumber : Dokumen Pribadi, 2017

1.9. Sistematika Penulisan

- Bab 1 pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan masalah, ruang lingkup, metode pengumpulan data, sistematika perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.
- Bab 2 berisi landasan-landasan teori yang berkaitan mengenai permasalahan yang diangkat dan ruang lingkup penelitian yang dikaji.
- Bab 3 berisi data empiris mengenai permasalahan yang diangkat dan simpulan hasil data empiris. Data empiris berupa data lapangan dari hasil survey, hasil wawancara dengan narasumber yang ahli di bidangnya dan pengamatan keadaan secara langsung (dokumen pribadi).
- Bab 4 pembuatan konsep desain dari permasalahan yang ada dan dapat dipecahkan menggunakan solusi desain.
- Bab 5 bab terakhir merupakan simpulan dari hasil proses perancangan. Pada bab ini dikemukakan juga saran-saran untuk pengembangan desain yang lebih baik.