

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan krusial dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, PAUD diartikan sebagai upaya pembinaan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani anak, sehingga mereka siap melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Nur Cholimah (2008) mengemukakan bahwa PAUD merupakan suatu usaha sadar yang bertujuan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang terintegrasi.

Langkah ini bertujuan agar anak dapat tumbuh secara optimal sesuai dengan nilai-nilai, norma, dan ekspektasi masyarakat. Mursid (2015:46) memperkuat pandangan ini dengan menyebutkan bahwa PAUD memberikan landasan utama bagi pertumbuhan fisik dan menjadi sarana penting dalam menstimulasi pengembangan potensi anak. Asmawati (2013) menambahkan bahwa PAUD juga bertujuan membentuk kepribadian anak secara holistik, mencakup pengembangan karakter, budi pekerti, kecerdasan, kreativitas, keterampilan, dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Anak usia dini, khususnya mereka yang berusia antara empat hingga enam tahun, mulai menunjukkan kesadaran diri, kemampuan mengatur kebiasaan, serta membedakan hal-hal yang berbahaya. Dalam jalur pendidikan formal, Taman Kanak-Kanak (TK) menjadi bagian dari PAUD yang melayani anak usia empat hingga enam tahun. Pendidikan di TK berfungsi memberikan stimulasi yang mendukung pertumbuhan fisik, perkembangan seni, sosial-emosional, nilai-nilai agama, moralitas, dan kemampuan berbahasa. Anak usia 4–5 tahun umumnya masuk dalam kelompok A, sedangkan usia 5–6 tahun ditempatkan dalam kelompok B.

TK berperan penting dalam membangun dasar perkembangan anak, termasuk dalam menumbuhkan potensi seni mereka melalui metode pembelajaran berbasis

bermain. Masa "*The Golden Age*", yakni usia 0–6 tahun, dianggap sebagai periode emas dalam perkembangan anak, sebagaimana dinyatakan oleh Suyadi (2013:1), yang menekankan pentingnya masa ini bagi masa depan anak.

Pendekatan belajar sambil bermain menjadi metode efektif untuk mengoptimalkan perkembangan anak pada tahap ini. Selaras dengan hal tersebut, Maimunah (2009:15) menyatakan bahwa PAUD merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal, dengan fokus pada pemberian stimulasi yang mempersiapkan anak melanjutkan pendidikan. Memahami pentingnya pendidikan di usia ini, PAUD tidak hanya bertugas mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, tetapi juga membentuk generasi cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi masa depan.

Sejak tahun ajaran 2021/2022, implementasi kurikulum merdeka di berbagai jenjang pendidikan, termasuk PAUD, telah membawa perubahan besar. Kurikulum ini menekankan kebebasan belajar dengan pendekatan yang fleksibel dan interaktif, termasuk pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Salah satu program unggulannya, *Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)*, bertujuan memberikan pengalaman belajar yang relevan sekaligus membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendekatan ini mendorong anak untuk belajar secara aktif melalui interaksi langsung dengan lingkungan, sehingga tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mengembangkan karakter.

Kurikulum Merdeka lahir dari gagasan Merdeka Belajar yang mengutamakan pembelajaran yang menyenangkan tanpa tekanan. Konsep ini, khususnya pada PAUD, sangat relevan karena selaras dengan kecenderungan alami anak-anak untuk belajar melalui bermain (Rasmani et al., 2023).

Hasil wawancara dengan guru TK Telkom Buah Batu pada 8 November 2024 mengungkapkan bahwa pengenalan angka dan huruf dilakukan dengan menggunakan berbagai media seperti kartu edukatif, papan edukatif angka dan huruf, mainan balok, lego dan puzzle. Sebagian besar kegiatan belajar menggunakan pendekatan bermain, yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional seperti buku teks atau media visual statis.

Meskipun fokus pembelajaran adalah mengenalkan angka dan huruf, tidak ada keharusan bagi anak untuk mahir dalam calistung.

Namun, sebagian sekolah dasar masih menetapkan kemampuan calistung sebagai prasyarat masuk, meskipun pemerintah hanya mensyaratkan usia anak sebagai ketentuan utama masuk SD. Situasi ini mendorong banyak orang tua untuk mempersiapkan anak mereka secara akademik melalui les tambahan atau kursus di lembaga seperti bimba.

Akibatnya, pembelajaran di sejumlah TK lebih berorientasi pada pencapaian calistung, mengesampingkan perkembangan anak secara menyeluruh. Padahal, idealnya pendidikan anak usia dini mengembangkan berbagai aspek anak, mulai dari fisik, kognitif, bahasa, hingga sosial-emosional (Lutfatulatifah & Yuliyanto, 2017). Integrasi calistung ke dalam aktivitas bermain menjadi pendekatan yang lebih sesuai.

Orang tua memiliki peran penting dalam mendukung tumbuh kembang anak, termasuk dalam penguasaan calistung. Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif, sehingga perkembangan kognitif anak dapat optimal.

Pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan alat permainan edukatif menjadi aspek penting bagi guru dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Alat permainan edukatif berperan dalam membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Silviani et al., 2018). Sayangnya, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kreatif masih menjadi hambatan dalam meningkatkan minat belajar, khususnya dalam membaca dan berhitung.

Minimnya media inovatif menyebabkan kurangnya partisipasi aktif dari anak-anak. Akibatnya, pengenalan huruf dan angka masih kerap dilakukan secara monoton, seperti melalui hafalan atau pencocokan gambar, yang akhirnya membuat anak cepat bosan (Chrystanti, 2015; Jarwani, 2022).

Untuk mengatasi hal ini, penggunaan alat permainan edukatif menjadi solusi efektif. Alat ini tidak hanya membantu pemahaman konsep dasar angka dan huruf, tetapi juga mendukung perkembangan emosional, sosial, serta kemandirian anak

(Tsalisah et al., 2019). Penelitian Rakhmawati (2022) juga membuktikan bahwa alat permainan edukatif memperkuat hubungan sosial dan kemampuan komunikasi anak dengan lingkungan sekitarnya.

Mainan edukatif yang interaktif dan menarik dirancang untuk membantu anak usia TK belajar huruf dan angka dengan cara yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga mengalami pengurangan tekanan belajar, sebagaimana ditegaskan oleh Nasirun & Yulidesni (2019).

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Metode pengenalan angka dan huruf masih dominan menggunakan media konvensional yang kurang menarik minat belajar anak usia 4–6 tahun.
2. Tekanan kebutuhan akademik menyebabkan proses pembelajaran mengabaikan aspek perkembangan holistik anak, seperti kreativitas, sosial-emosional, dan motorik.
3. Keterbatasan alat permainan yang mendukung konsep belajar sambil bermain menghambat keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran angka dan huruf.

## **1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah belum optimalnya ketersediaan media pembelajaran berupa mainan edukatif yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4–6 tahun, khususnya dalam mendukung proses pengenalan angka dan huruf melalui pendekatan belajar sambil bermain di TK Telkom Buah Batu.

Keterbatasan inovasi dalam media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar, sehingga diperlukan perancangan alat permainan edukatif yang aman, ergonomis, serta mampu

mengakomodasi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional secara holistik.

#### **1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)**

Bagaimana merancang mainan edukatif yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia 4–6 tahun untuk mendukung pengenalan angka dan huruf di TK Telkom Buah Batu?

#### **1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang mainan edukatif yang interaktif dan menarik bagi anak usia 4–6 tahun, guna mendukung pengenalan angka dan huruf dengan pendekatan belajar sambil bermain di TK Telkom Buah Batu.

#### **1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)**

1. Terfokus pada pengembangan mainan edukatif khusus untuk pengenalan angka dan huruf.
2. Anak usia 4–6 tahun (Kelompok A dan B) di TK Telkom Buah Batu.
3. Mainan dirancang untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran di kelas (*indoor*), tanpa memperhitungkan penggunaan di rumah atau luar sekolah.
4. Pengukuran keberhasilan difokuskan pada tingkat keterlibatan aktif, perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial-emosional anak dalam jangka pendek.
5. Validasi prototipe dilakukan dalam periode pengamatan terbatas (satu siklus pembelajaran), tanpa menilai dampak jangka panjang.

#### **1.7. Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)**

Penelitian ini terbatas pada perancangan dan evaluasi mainan edukatif untuk anak usia 4–6 tahun di TK Telkom Buah Batu, dengan fokus pada pengenalan angka dan huruf melalui pendekatan belajar sambil bermain. Penelitian ini hanya akan

mencakup pengembangan prototipe mainan edukatif yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas, serta pengukuran dampaknya terhadap keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, tanpa mencakup penggunaan media di luar sekolah atau evaluasi jangka panjang terhadap perkembangan anak.

## **1.8. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Ilmu Pengetahuan**

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya pemahaman tentang alat permainan edukatif yang efektif untuk anak usia (4-6 Tahun), khususnya dalam konteks pengenalan angka dan huruf. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperluas referensi dalam bidang pendidikan anak usia dini, serta memberikan perspektif baru mengenai penerapan desain mainan edukatif yang mengakomodasi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak.

### **2. Bagi Masyarakat**

Penelitian ini memberikan manfaat bagi orang tua dan pendidik dengan menawarkan solusi kreatif dalam bentuk mainan edukatif yang dapat digunakan untuk memperkaya proses pembelajaran anak usia (4-6 Tahun). Produk yang dikembangkan diharapkan dapat membuat proses belajar angka dan huruf menjadi lebih menyenangkan dan efisien, sekaligus mendukung perkembangan karakter dan keterampilan sosial-emosional anak.

### **3. Bagi Industri**

Penelitian ini memberikan keuntungan bagi industri pendidikan dan mainan edukatif dengan menciptakan prototipe produk baru yang dapat menjadi acuan bagi pengembangan produk mainan edukatif lainnya. Produk ini diharapkan dapat menambah variasi dalam pilihan alat pembelajaran yang aman dan menarik, serta membuka peluang pasar baru di sektor pendidikan anak usia dini.

## **1.9. Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Memaparkan masalah yang hendak dipecahkan, menggambarkan konteks dan motivasi penelitian, serta menyajikan kerangka arah kerja (penetapan rumusan masalah, tujuan, batasan, dan manfaat).

### **2. BAB II KAJIAN**

Menguraikan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, sekaligus menyajikan data empiris yang mendasari kebutuhan dan ruang lingkup penelitian.

### **3. BAB III METODE**

Menjelaskan pendekatan, langkah-langkah, teknik pengumpulan data, cara pengembangan prototipe, serta metode analisis dan validasi yang digunakan untuk memperoleh temuan.

### **4. BAB IV PEMBAHASAN**

Menyajikan hasil analisis, proses perancangan dan pengujian prototipe, lalu menginterpretasikan seberapa jauh produk yang dirancang berhasil memenuhi tujuan penelitian.

### **5. BAB V KESIMPULAN**

Merangkum temuan utama dalam bentuk kesimpulan yang menjawab rumusan masalah, serta memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan produk atau penelitian lanjutan.

### **6. DAFTAR PUSTAKA**

Memuat semua referensi yang dikutip, disusun secara sistematis menurut gaya penulisan ilmiah yang dipilih, agar pembaca dapat menelusuri sumber informasi lebih lanjut.