

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 (1) pendidikan adalah “usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tingkat pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Dimana dalam tingkat Usia Dini ini merupakan suatu pembinaan bagi anak mulai dari 0-6 tahun yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak, mulai dari perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga siap untuk memasuki tingkat pendidikan dasar.

Namun pada masa usia dini, anak tidak mengerti dengan yang namanya konsep belajar, maka dari itu perlu adanya pengenalan bagi anak tersebut dengan cara bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi,

memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Tujuan lain dari belajar sambil bermain adalah untuk melatih daya pikir, melatih daya ingat, melatih perkembangan otak, dan juga melatih perkembangan fisik/motorik.

Pada kenyataannya, anak-anak di zaman *modern* ini lebih memilih bermain dengan *smartphone*. Dimana yang seharusnya anak lebih aktif bergerak, justru karena *smartphone* anak tidak banyak menggunakan kegiatan fisik dalam bermain dan cenderung terfokus pada *smartphone*. *Smartphone* merupakan sebuah *gadget* yang seharusnya tidak digunakan bagi anak-anak, khususnya anak usia dini. *Smartphone* dapat membuat anak menjadi anti sosial, mudah marah dan agresif, dan juga dapat membuat kerusakan mata pada anak. Padahal anak di usia dini perlu yang namanya bermain.

Bermain merupakan hal sangat penting bagi anak demi perkembangannya. Bermain dapat menumbuhkan daya nalar, daya ingat, imajinasi, dan kreativitas. Permainan edukatif dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar sambil bermain bagi anak.

Salah satu permainan edukatif bagi anak adalah *Puzzle*. *Puzzle* adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh/sepurna. Disini penulis ingin membuat sebuah *puzzle* yang ditujukan untuk anak usia dini khususnya usia 2-3 tahun dimana usia tersebut mereka masih mudah menyusun gambar dengan mengenal bentuk, seperti persegi, persegi panjang, dan sebagainya.

Puzzle yang terbuat dari bahan kayu karena kuat dan tidak mudah rusak. Bahan dasar kayu juga menjadi pertimbangan untuk kesehatan dan keselamatan

anak, kayu yang akan digunakan nantinya adalah kayu Pinus dengan dengan serat permukaan halus pada dasarnya yang aman dan tidak melukai anak-anak. Kemudian perlu *finishing* yang baik dan menarik agar anak-anak suka dengan *puzzle* tersebut. Tujuan dari pembuatan *puzzle* yaitu meningkatkan daya pikir anak, meningkatkan kemampuan motorik anak, melatih daya ingat, dan belajar/melatih anak untuk memecahkan masalah.

Puzzle yang menjadi hasil akhir ini nantinya akan bertema hewan langka Indonesia. Penulis akan membuat *puzzle* dengan gambar 7 hewan langka, yang dimana itu bertujuan untuk memberikan wawasan, pengetahuan, dan juga pelesetarian hewan langka di Indonesia bagi anak sejak usia dini.

Dengan tujuan diatas, *puzzle* akan menjadi media pembelajaran dan pengenalan bagi anak dalam hal belajar sesuatu. Sehingga, anak akan menjadi lebih aktif dan kreatif.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara membuat anak menjadi antusias dalam belajar dengan metode bermain agar meningkatkan kreativitas dan melatih daya ingat serta fisik/motorik anak usia dini?

I.3. Batasan Masalah

Agar pengkarya lebih efektif dan terarah, maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah tersebut adalah :

1. *Puzzle* nantinya akan menggunakan media utama Kayu.
2. *Puzzle* yang dibuat ditujukan untuk anak Usia Dini (2-3 Tahun), karena diusia ini anak masih belajar mengenal bentuk dalam menyusun..
3. *Puzzle* yang dibuat yaitu 7 hewan-hewan langka Indonesia yaitu : Orang Utan Sumatera, Orang Utan Kalimantan, Harimau Sumatera, Komodo, Gajah Sumatera, Badak Sumatera, dan Badak Jawa.

I.4. Tujuan dan Manfaat

I.4.1. Tujuan

Adapun tujuan dari karya yang dibuat nanti adalah :

1. Meningkatkan daya pikir anak.
2. Meningkatkan dan mengembangkan keterampilan fisik/motorik anak
3. Meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak.
4. Membuat anak menjadi antusias dalam belajar dengan cara bermain.
5. Mengembangkan kordinasi mata dan tangan dalam meningkatkan konsentrasi.

I.4.2 Manfaat

Adapun Manfaat dari karya yang dibuat nanti adalah :

1. Terbangunnya kreativitas anak di usia dini dan mencoba mencoba memecahkan masalah..
2. Aktifitas fisik/motorik membuat anak usia dini menjadi anak yang aktif.
3. Mengenalkan hewan-hewan langka di Indonesia melalui gambar yang ada di *puzzle*. Sehingga, hal itu menambah pengetahuan bagi anak tersebut.