BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepibadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Masa anak-anak, khususnya pada usia prasekolah 0-5 tahun sering juga disebut masa keemasan (*golden age*). Masa keemasan adalah masa ketika otak mengalami pertumbuhan dan perkembangan mengagumkan yang di dalamnya menyangkut tiga aspek perkembangan kemampuan anak, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk dapat mengembangkan ketiga aspek tersebut, perlu adanya kontribusi orang tua (sebagai orang terdekat) dalam memberikan stimulasi yang tepat pada anak, sehingga kemampuan-kemampuan tersebut dapat teraktualisasi dan berkembang secara optimal. Namun sayangnya tidak banyak orang tua tahu perkembangan kemampuan anak dapat dilatih sejak usia dini dengan memberikan pendidikan yang dilaksanakan secara ringan (seperti bermain) di rumah.

Proses pendidikan di rumah dilaksanakan dalam bentuk komunikasi yang baik. Orang tua dapat mengasah kemampuan kognitif anak melalui media yang menyenangkan seperti mainan edukatif, sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang dan nyaman. Apabila orang tua dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode dan atau media yang kurang menarik, dikhawatirkan anak akan merasa bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan tidak akan diserap dengan baik. Begitu pula halnya pada orang tua yang tidak memiliki waktu luang untuk bermain dan berkomunikasi secara akrab dengan anaknya. Kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak akan berpengaruh pada penyampaian maksud dan tujuan pembelajaran sehingga tidak optimal.

Metode/pendekatan belajar mempunyai pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Salah satu metode/pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut adalah melalui mainan edukatif. Pendidikan anak usia dini, melalui metode mainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian anak. Mainan edukatif juga dapat menopang pertumbuhan aspek fisik anak. Oleh karena itu, orang tua hendaknya memiliki pemahaman yang baik mengenai mainan edukatif yang digunakan untuk bermain sekaligus alat pembelajaran di rumah. Namun minimnya informasi mengenai manfaat mainan edukatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini/usia prasekolah dan ketersediaan alat menjadi faktor penghambat berjalannya metode pembelajaran ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan mengacu kepada uraian diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada kaitannya dengan mainan edukatif dan perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah. Adapun uraian permasalahannya adalah sebagai berikut :

- Minimnya informasi mengenai manfaat mainan edukatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini/usia prasekolah.
- Tidak semua orang tua memiliki waktu luang untuk bermain dan berkomunikasi secara akrab dengan anaknya.
- Tidak tersedianya alat mainan edukatif di rumah.

1.3. Fokus Permasalahan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan difokuskan pada minimnya informasi mengenai manfaat mainan edukatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini/usia prasekolah. Objek yang akan menerima informasi adalah para orang tua murid menengah keatas di sekitar daerah kota Cimahi yang memiliki anak usia dini/usia prasekolah. Objek tersebut ditentukan karena pentingnya peranan orang tua dalam mendidik anaknya sejak usia dini, agar anak lebih siap dan memiliki bekal pengetahuan saat masuk sekolah. Untuk mendapatkan data yang lebih kompleks, akan dilakukan survey pada sedikitnya 30 orang tua murid di salah satu Pendidikan Anak Usia Dini/*Play Group* di desa Cihanjuang.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan utama perancangan media informasi ini adalah untuk memberikan informasi yang berguna bagi para orang tua murid di desa Cihanjuang mengenai manfaat mainan edukatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini/usia prasekolah. Selain itu, perancangan media informasi ini diharapkan mendapat respon positif dari cakupan yang lebih luas.