

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang Masalah

Masa usia dini adalah periode emas dimana proses pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan sangat pesat. Periode emas anak usia dini sangat baik dimanfaatkan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan serta menanamkan nilai-nilai penting bagi anak melalui pengalaman secara konkrit. Proses penanaman nilai-nilai dan pengembangan aspek perkembangan anak usia dini disebut pendidikan anak usia dini. Sebagaimana tertulis dalam Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini :

*"Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut."*

Pendidikan anak usia dini adalah segala yang dilakukan oleh guru maupun orangtua terhadap anak usia 0-6 tahun melalui rangsangan pendidikan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan serta mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan baik jasmani maupun rohani anak usia dini, merangsang anak untuk bereksplorasi pada lingkungan sekitar, serta berinteraksi dengan orang-orang sekitar terutama teman-teman sebaya. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berlangsung secara bertahap sesuai dengan usia, tugas perkembangan, dan kemampuan anak itu sendiri.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berkembang dengan optimal jika dirangsang dengan kegiatan yang melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari kegiatan bermain. Bermain adalah segala kegiatan menyenangkan yang dapat menimbulkan rasa senang dan bahagia. Menurut Khadijah dan Armanila (2017,h.7) bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat mengembangkan serta mengoptimalkan potensi dalam diri anak. Kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan penalaran, memahami keberadannya dilingkungan teman sebaya, serta membentuk daya imajinasi daya imajinasi anak. Bermain dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sehingga dapat dijadikan sebagai kegiatan rutin dalam proses pembelajaran anak usia dini. Proses pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada kegiatan bermain untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini disebut dengan metode bermain sambil belajar.

Menurut Bennert, dkk (dalam Kowa. 2005, h. 46) kualitas permainan yang berlangsung atas inisiatif dan minat anak akan memberikan pengalaman yang relevan serta mengarah pada kualitas pembelajaran yang baik. Kegiatan bermain yang disenangi oleh anak menarik perhatian serta minat anak kemudian memberikan kesan positif sehingga mengakibatkan hal-hal yang ditemukan atau dirasakan anak pada saat bermain melekat dalam ingatannya. Sani (2013,h.40) mengemukakan bahwa peserta didik mampu memahami dan menyerap pelajaran jika dilakukan secara nyata, dan kontekstual dialami oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari. Kegiatan bermain dapat memberikan dampak positif apabila dilakukan dengan menggunakan alat yang sesuai dengan konteks yang

sedang dipelajari, serta melibatkan anak secara aktif menggunakan alat tersebut sehingga penalaran dan aktivitas sensori anak dapat dirangsang dengan optimal. Alat yang dapat memenuhi kebutuhan bermain serta memberi dampak edukatif disebut dengan alat permainan edukatif.

Menurut Fadillah (2017, h.56) alat permainan edukatif (APE) adalah setiap alat atau buku permainan yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat permainan edukatif merupakan semua alat yang dapat memenuhi kebutuhan bermain anak namun tetap dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dari berbagai aspek. Dampak positif yang ditimbulkan oleh alat permainan edukatif membuat alat permainan edukatif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Peranan alat permainan edukatif dalam pendidikan anak usia dini sangat penting karena melalui alat permainan edukatif proses pembelajaran berjalan dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan.

Keberagaman alat permainan edukatif juga merupakan hal yang harus diperhatikan oleh pihak lembaga PAUD untuk menunjang proses pembelajaran anak usia dini. Alat permainan edukatif disekolah hendaknya tersedia dalam berbagai jenis variasi agar proses kegiatan pembelajaran juga bervariasi. Menurut Hasanah (2019,h.29) alat permainan dapat memberikan variasi, serta meningkatkan minat dan semangat anak. Semakin banyak variasi alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, maka peluang untuk meningkatkan minat dan semangat anak untuk belajar hal-hal baru juga semakin tinggi. Sejalan dengan hal tersebut maka pihak lembaga PAUD bertugas

menyediakan alat permainan edukatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tema dan topik yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pengamatan, PAUD Peduli Anak Sipahutar adalah lembaga PAUD yang terletak di lingkungan yang masih termasuk sebagai daerah pedesaan. Kondisi wilayah tersebut berdampak kepada kurangnya variasi alat permainan edukatif terutama alat permainan edukatif *indoor* (dalam ruangan). Alat-alat permainan edukatif *indoor* yang ada di sekolah tersebut hanya permainan balok, lego, dan puzzle bahkan beberapa dari alat tersebut sudah rusak. Faktor yang menyebabkan kurangnya variasi alat permainan edukatif di PAUD Peduli Anak Sipahutar adalah 1) Lokasi sekolah yang masih di wilayah desa sehingga tidak ada toko penjual alat permainan edukatif yang dekat, dan 2) Lembaga PAUD Peduli Anak Sipahutar adalah sekolah yang mayoritas penduduk disekitarnya bermata pencaharian sebagai petani sehingga biaya operasional sekolah juga tidak besar. Lokasi PAUD Peduli Anak Sipahutar yang cukup jauh dari kota membuat pihak sekolah harus mengeluarkan dana yang lebih besar jika harus membeli alat permainan edukatif dari lokasi yang jauh.

Melihat betapa pentingnya peranan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran, sekolah maupun guru dituntut untuk mampu menyediakan alat permainan edukatif didalam kelas demi menunjang proses pembelajaran. Pengadaan sumber belajar termasuk alat permainan edukatif dapat ditempuh melalui beberapa cara antara lain melalui pembelian, hadiah atau sumbangan, bekerja sama, dan membuat sendiri alat permainan edukatif tersebut. (Purnama dkk., 2019,h. 48). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2019,h.39) di TK kota Metro Lampung menyatakan bahwa guru dapat mengatasi kurangnya

ketersediaan alat permainan edukatif dengan cara membuat sendiri alat permainan edukatif. Pembuatan alat permainan edukatif dapat dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah didapatkan dari lingkungan sekitar.

Salah satu sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk belajar membuat alat permainan edukatif adalah dengan mengakses *Youtube*. *Youtube* adalah media sosial tempat berbagi beragam video. Jangkauan media sosial *Youtube* yang sangat luas hingga dapat diakses oleh semua orang di seluruh dunia dan merupakan media yang dapat diakses kapan saja oleh penggunanya. Keberadaan *Youtube* merupakan sebuah kesempatan yang baik untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar guna menunjang berjalannya proses pembelajaran. Penelitian Setiadi, dkk (2019,h.321) membuktikan bahwa *Youtube* merupakan sumber belajar yang digemari oleh kaum Milenial karena kemudahan mencari informasi di situs tersebut. Penelitian selanjutnya oleh Sutarti dan Astuti (2021,h.96) menyatakan bahwa dengan mengakses video tutorial di *Youtube*, pengguna merasa sangat terbantu dalam menyelesaikan masalah, serta dapat memicu kreativitas penggunannya. Dari kedua hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa *Youtube* memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan. Penggunaan *Youtube* dalam kedua penelitian tersebut juga terbukti memberikan dampak yang positif dalam kehidupan sehari-hari penggunanya. Beragam jenis video yang tersedia di *Youtube* salah satunya adalah video-video tutorial. Pengguna *Youtube* dapat belajar melalui tayangan dan mengikuti tahapan-tahapan yang telah diarahkan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Solehudin dan Ratih (2020,h.13) menyatakan bahwa penggunaan *Youtube* sebagai media belajar dikalangan

masyarakat dusun Bendakulon tergolong tinggi. Masyarakat dusun Bendakulon sering menggunakan *Youtube* untuk belajar mengatasi masalah-masalah sehari-hari seperti telepon genggam yang rusak, memperbaiki mesin cuci, dan lain sebagainya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Riyanto dan Yunani membuktikan bahwa video sebagai media tutorial dikategorikan efektif. Efektivitas video sebagai media pembelajaran karena dapat menjadi bahan diskusi, praktek, dan meningkatkan keterampilan siswa. Dari penelitian terdahulu yang sudah dilakukan dapat dilihat bahwa *Youtube* efektif dijadikan sebagai sumber belajar guru dalam membuat alat permainan edukatif anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang fenomena yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian kualitatif dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan *Youtube* sebagai Sumber Belajar Guru dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif di PAUD Peduli Anak Sipahutar”.

### **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka fokus penelitian ini adalah efektivitas pemanfaatan *Youtube* sebagai sumber belajar guru dalam pembuatan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD Peduli Anak Sipahutar

### **1.3 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas pemanfaatan *Youtube* sebagai sumber belajar guru dalam pembuatan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD Peduli Anak Sipahutar?”

## 1.4 Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Umum

1.4.1.1 Untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan *Youtube* sebagai sumber belajar guru dalam pembuatan alat permainan edukatif.

### 1.4.2 Tujuan Khusus

1.4.2.1 Untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan *Youtube* sebagai sumber belajar guru dalam pembuatan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD Peduli Anak Sipahutar

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Praktis

1.5.1.1 Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memanfaatkan *Youtube* sebagai sumber belajar membuat alat permainan edukatif.

### 1.5.2 Manfaat Konseptual

1.5.2.1 Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya dalam efektivitas pemanfaatan *Youtube* untuk keperluan proses pembelajaran