

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

The Golden Age dalam kehidupan seseorang adalah masa yang sangat krusial, pada periode Fase awal kehidupan dari saat janin berkembang dalam rahim hingga usia 6 tahun, memiliki peran signifikan dalam membentuk kecerdasan dan karakter individu di masa depan. (Uce, 2017). Proses perkembangan melibatkan urutan teratur dari perubahan dalam struktur, pemikiran, emosi, atau tindakan, yang muncul akibat dari pematangan alami, pengalaman, serta proses pembelajaran. Perkembangan pada anak usia dini adalah suatu proses yang terus-menerus bergerak dan berubah sejalan dengan waktu, ditunjukkan oleh rangkaian peningkatan, fase kestabilan, dan penurunan kondisi. Perkembangan anak usia dini meliputi berbagai aspek seperti aspek kognitif, motorik, sensorik, sosial, dan bahasa (Mansur, 2018).

Masa usia disini adalah masa yang paling ideal untuk perkembangan motorik anak, hal ini disebabkan oleh tiga faktor: Pertama, fleksibilitas tubuh anak jauh melebihi tubuh remaja ataupun orang dewasa, sehingga mempermudah mereka dalam proses pembelajaran. Kedua, keterbatasan keterampilan anak memungkinkan mereka untuk dengan mudah menggabungkan keterampilan baru yang sedang dipelajari tanpa konflik. Ketiga, anak-anak memiliki tingkat keberanian yang lebih tinggi dari pada orang dewasa. (Komaini, 2018). Perkembangan motorik bertujuan untuk melatih gerak dasar dan gerak halus, meningkatkan kapasitas fisik, dan mempromosikan cara hidup sehat untuk membantu perkembangan fisik yang kuat dan sehat. Menurut Peraturan Menteri No. 58 tahun 2009, ruang lingkup perkembangan fisik pada anak usia 4-5 tahun adalah motorik. Perkembangan motorik adalah perkembangan sistem saraf, otot, dan sumsum tulang belakang untuk mengatur gerakan tubuh. Perkembangan motorik mencakup perkembangan motorik kasar dan halus. Motorik kasar mencakup aktivitas tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau sebagian besar dari

tubuh, dan perkembangannya dipengaruhi oleh tahap kedewasaan anak. Di sisi lain, Motorik halus melibatkan penggunaan otot-otot halus atau sebagian kecil anggota tubuh tertentu, dan perkembangannya dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan latihan. (Fikriyati dalam Fatmawati, 2020).

Kemampuan motorik halus adalah hal yang penting bagi perkembangan anak usia dini karena mempengaruhi kesiapan anak dalam menulis untuk mengikuti jenjang sekolah yang lebih tinggi (Misiyanti, Parmiti, dan Wirya, 2014). Salah satu penanda dalam kompetensi dasar terkait aspek motorik halus adalah anak dapat memanfaatkan anggota tubuhnya dan menampilkan hasil karyanya dalam bentuk gambar, seperti menebalkan bentuk gambar atau menjaga pola gambar dan kerapian dalam berkarya (Mulyasa, 2013).

Anak usia dini biasanya mudah merasa bosan saat melakukan aktivitas belajar saja, dimana pada masa *golden age* anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan senang mengeksplor sesuatu (Khoirunnisa dkk, 2023). Hak fundamental anak usia dini adalah bermain, di mana dalam aktivitas bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas dan merasa bahagia tanpa tekanan. Bagi anak usia dini, bermain memiliki potensi untuk memberikan beragam manfaat dalam hal pertumbuhan mereka. Beberapa manfaat bermain meliputi kemampuan mengembangkan nilai-nilai moral, keterampilan motorik, pemahaman kognitif, penguasaan bahasa, serta kemajuan dalam interaksi sosial anak. (Rohmah, 2016). Melalui aktivitas bermain yang tidak terbatas, anak memiliki kesempatan untuk menggali lebih dalam pada pengetahuan yang sudah dimiliki dan menemukan hal-hal baru. Dalam konteks permainan, potensi anak, baik dalam aspek fisik maupun kecerdasan, dapat berkembang secara penuh dan optimal.

Lembaga pendidikan seperti PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dan TK (Taman Kanak-Kanak) sudah menerapkan sistem belajar dengan bermain, salah satunya adalah TK Sandhy Putra Dayeuhkolot yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat.

Menurut wawancara dengan Ibu Enden Rofiqoh Djaohari, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK Sandhy Putra mempunyai sistem sendiri dalam mengajari murid-murid TK dengan membagi kelas menjadi tiga sentra yaitu sentra balok, sentra seni, dan sentra persiapan. Dari tiga sentra tersebut sentra seni merupakan sentra yang paling memfokuskan anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dan kreativitas mereka, sentra balok memfokuskan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik, sedangkan sentra persiapan berfokus mengembangkan kemampuan kognitif untuk mempersiapkan anak masuk ke jenjang SD (Sekolah Dasar).

Dalam sentra seni, TK Sandhy Putra mempunyai beberapa alat main yaitu angklung dan drum, lalu juga ada kegiatan seperti menggambar dan mewarnai. Menurut Ibu Enden, anak-anak TK Sandhy Putra akan menjadi malas saat disuruh mewarnai atau menggambar karena anak harus mengeluarkan tenaga di tangan mereka untuk menggenggam pensil, sedangkan kemampuan motorik halus anak-anak masih kurang terstimulasi secara optimal. TK Sandhy Putra sudah mempunyai beberapa alternatif solusi untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan memberikan anak-anak beras dan kacang-kacangan untuk diremas-remas agar motorik halus anak terlatih, namun menurut Ibu Enden solusi ini masih kurang memuaskan karena alat-alat yang digunakan tidak menarik bagi anak-anak TK Sandhy Putra.

Dari permasalahan di atas, maka penelitian ini akan berfokus pada perancangan alat permainan edukatif untuk mengembangkan motorik halus pada anak-anak dengan rentang usia 4-6 tahun. Perancangan ini diperlukan untuk memenuhi salah satu dari SDG (*Sustainable Development Goals*) yaitu *Quality Education*, yang menjamin penyediaan pendidikan yang inklusif dan bermutu, serta memberikan peluang belajar sepanjang hidup bagi seluruh individu.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kekuatan tangan anak usia 4-6 tahun kurang terstimulasi dengan baik, sehingga mereka kesulitan ketika melakukan kegiatan seperti menggambar dan mewarnai.
2. Alat permainan edukatif yang sudah ada saat ini kurang bervariasi dan menarik bagi anak usia 4-6 tahun.

1.3. Rumusan Masalah

Anak-anak usia 4-6 tahun kurang tertarik ketika diberi tugas seperti mengambar atau mewarnai karena kemampuan motorik halus mereka kurang terstimulasi terutama pada kekuatan tangan mereka yang dikarenakan oleh kurangnya variasi APE yang dapat menunjang perkembangan motorik halus anak-anak TK Dayeuhkolot. Maka perlu dilakukan perancangan mainan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik halus yang menarik bagi anak usia 4-6 tahun.

1.4. Pertanyaan Perancangan

1. Bagaimana merancang APE yang dapat menstimulasi motorik halus dan menarik bagi anak usia 4-6 tahun?
2. Material apa yang aman digunakan oleh anak usia 4-6 tahun?

1.5. Tujuan Perancangan

1. Untuk menghasilkan desain APE yang dapat menstimulasi motorik halus sekaligus menarik bagi anak berusia 4-6 tahun
2. Agar dapat memilih material yang tepat bagi mainan yang dirancang sehingga aman ketika digunakan untuk bermain oleh anak berusia 4-6 tahun

1.6. Batasan Perancangan

1. Produk yang dirancang diharapkan dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun.
2. Dimensi produk disesuaikan dengan ergonomi anak usia 4-6 tahun.

3. Material yang digunakan aman ketika digunakan untuk bermain oleh anak usia 4-6 tahun.
4. Bentuk produk tidak bersudut tajam sehingga aman digunakan oleh anak usia 4-6 tahun.
5. Produk dapat digunakan oleh anak usia 4-6 tahun dengan panduan orang dewasa.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan yang dilakukan adalah APE untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-6 tahun yang berlokasi di Bandung, aspek yang difokuskan merupakan visualisasi bentuk dan manfaat bagi anak.

1.8. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan:

Dapat memberikan kontribusi keilmuan pada jurusan Desain Produk atau jurusan lainnya yang berkaitan dengan proyek penelitian dalam hal perancangan, landasan teori dan konsep yang diterapkan.

2. Bagi Masyarakat:

Dapat memberikan suatu bentuk media pembelajaran edukasi berbasis permainan yang dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun dengan tujuan memberikan dasar yang baik bagi jenjang pendidikan selanjutnya.

3. Bagi Industri:

Dapat menambah variasi mainan yang mengembangkan motorik halus anak usia dini.

1.9. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang dibuatnya tugas akhir, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan

perancangan, ruang lingkup perancangan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Berisikan kajian pustaka yang memuat konflik dari hasil penelitian yang telah ada serta kajian lapangan yang memuat kondisi lapangan dari fenomena penelitian secara faktual dan aktual yang kemudian dirangkum dalam beberapa poin kesimpulan.

3. BAB III METODE

Berisikan rancangan penelitian yang menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan proyek perancangan, metode penggalian data, metode proses perancangan, dan metode validasi.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisikan hasil proses perancangan yang menjelaskan mengenai tahapan perancangan sesuai dengan pertanyaan penelitian serta hasil validasi yang berisikan hasil dari uji coba prototipe.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan terkait tercapainya tujuan penelitian disertai dengan saran sebagai rekomendasi bagi penelitian selanjutnya atau pengaplikasian dan pengembangan hasil perancangan di masa yang akan datang.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan rujukan dan referensi yang digunakan selama proses perancangan dan penulisan laporan.