

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Melihat penggunaan gawai yang dapat diakses oleh siapapun termasuk anak-anak tanpa adanya pengawasan, membuat para orang tua juga tenaga pendidik kewalahan. Karena anak dapat mengakses konten yang tidak sesuai dengan umur. Selain membuat anak menjadi kecanduan, anak juga menjadi begitu tertarik dengan Budaya luar dan menjadikan Budaya luar sebagai tren yang terkadang tidak sesuai dengan Budaya juga tradisi di tanah air. Hal ini juga dikhawatirkan mempengaruhi perkembangan anak karena anak kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi motorik halus, kasar hingga perkembangan kognitif anak. (Purwanti et al, 2020)

Banyak teori mengenai perkembangan anak yang menjadi acuan untuk menjalankan penelitian ataupun perancangan, salah satunya adalah, teori Jean Piaget, seorang pakar biology dan juga seorang psikolog kognitif ternama dari Swiss, terdapat 4 tahap pada perkembangan anak, yang meliputi usia dan kemampuan kognitif anak juga motorik pada anak. Teori tersebut menjelaskan kapan baiknya orang tua memberikan pembelajaran juga pendekatan cara belajar dan bermain pada anak. Salah satu yang disebutkan dari tahap tersebut adalah masa operasional anak.

Masa operasional yang disebutkan oleh Jean Piaget yaitu dari umur 7-11 tahun, pembahasan pada masa dan usia anak ini menjadi topik utama dari penelitian yang penulis buat. Karena pada masa ini, perkembangan anak sedang berada dalam puncaknya, dibuktikan dengan sang anak bisa menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan, mereka mampu menyusun, melipat, membagi dan menambahkan. Pada masa ini, anak sudah berusaha berinteraksi dengan lingkungannya. Anak juga sudah dapat menyusun ide dan berpikir secara sistematis (Piaget, 1980) (Suyadi et al, 2019).

Alat Permainan Edukatif atau APE adalah jenis permainan atau mainan anak yang mampu menunjang perkembangan anak. Dalam APE, model mainan atau jenis mainan harus disesuaikan sesuai dengan usia perkembangan anak. Kali ini, tahapan yang akan dijelaskan adalah tahapan anak usia 7- 11 tahun. Pada usia ini, APE diharapkan dapat berkontribusi pada meningkatnya konsentrasi, literasi, pemahaman pada objek dalam mainan dan membuat anak dapat mengidentifikasi masalah lewat mainan sebelum beralih pada kehidupan sehari-hari. Jenis mainan atau permainan edukatif yang cocok untuk anak usia 7- 11 tahun menurut (dr. Soetjingsih, 1995).

Penulis telah melakukan studi pada SDN Cijagra Buah Batu, Bandung. Untuk melihat apakah jenis mainan atau permainan yang disebutkan diatas digunakan dalam pembelajaran sehari-hari atau tidak dan apakah memberdayakan APE saat masa pembelajaran memiliki pengaruh atau tidak. Dapat dilihat bahwa kini, anak usia 7-11 tahun memiliki ketergantungan dan ketertarikan besar pada teknologi yang telah beredar dan menjadi umum di masyarakat. Ketertarikan pada gawai tersebut juga berkaitan pada ketertarikan anak masa kini dengan Budaya luar. Selain karena teknologi yang berkembang pesat, anak-anak maupun remaja mulai menyukai Budaya luar, mereka lebih memilih untuk bergumul dengan perangkat lunak di hadapan, dibanding bergerak untuk bermain. Pola ini dapat memengaruhi perkembangan otak, pola pikir dan mampu mengurangi kreativitas yang seharusnya sudah dibentuk anak dari masa praoperasional mereka. (Primaditya, 2013).

Menurut Ibu Tris selaku pengajar SDN Cijagra, pengenalan unsur tradisional pada penerapan permainan yang berlaku di SDN Cijagra sudah diberlakukan. Namun anak masih tetap tidak begitu tertarik pada jenis mainan tradisional selain dalam masa pembelajaran kelas Bahasa Sunda. Jika menurut (Rusyda, 2016), permainan yang mengusung tema atau unsur tradisional dapat lebih mengenalkan Budaya yang telah diupayakan oleh pemerintah dan pengajar untuk terus dipelajari dan dilestarikan. Mengenalkan rumah Adat juga mampu membuat anak mengenal konsep tradisi yang telah hadir secara turun menurun. Namun karena kurangnya

akses dan juga jenis permainan yang dianggap sudah tidak menarik. Pelestarian unsur Budaya agar selalu dikenal menjadi semakin sulit.

Dari hasil observasi dan menilai permasalahan tersebut, penulis akan memiliki fokus untuk merancang permainan edukatif yang mengusung tema atau unsur tradisional yang menarik bagi anak usia 7-11 tahun, dalam hal ini, penulis ingin menambahkan unsur rumah Adat Sunda. Dengan menggunakan balok sebagai tema dari APE yang dibentuk dengan bahan dasar kayu sebagai media. Selain untuk memperkenalkan unsur Adat Sunda, mainan ini juga berfungsi untuk meningkatkan aspek kognitif pada perkembangan anak usia 7- 11 tahun.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Karena perkembangan zaman yang cukup pesat, tidak dapat dipungkiri anak kurang dikenalkan pada warisan Budaya selain di sekolah.
2. Pada usia operasional, anak masih membutuhkan stimulus, penggunaan digital yang berlebihan dapat membuat anak tidak membangun kreativitas.
3. Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh orang tua dalam kebersamaan dengan anak. Orang tua lebih sering memilih mainan daripada anak, karena itu anak terkadang tidak memiliki kesempatan untuk melakukan eksplorasi.

1.3. Rumusan Masalah

Belum banyak tersedia media pembelajaran berupa alat permainan edukatif dengan unsur tradisional yang mampu menarik minat orang tua dan anak. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan alat permainan edukatif dengan implementasi struktur rumah Adat Sunda untuk digunakan oleh anak usia 7-11 tahun, sehingga dapat memstimulasi perkembangan anak serta membuat anak lebih kenal dan dekat dengan Budaya Indonesia, khususnya Budaya atau Adat Sunda.

1.4. Pertanyaan Perancangan

1. Bagaimana perancangan alat permainan edukatif yang dapat

memperkenalkan Adat Sunda pada anak usia 7-11 tahun?

2. Apa jenis struktur rumah Adat Sunda yang menjadi ciri khas daerah sehingga efektif untuk digunakan dalam memperkenalkan Budaya atau Adat Sunda pada anak usia 7-11 tahun?

1.5. Tujuan Perancangan

1. Untuk mengidentifikasi bentuk atau jenis rumah Adat Sunda yang menjadi ciri khas daerah dan efektif untuk dapat diimplementasikan pada alat permainan edukatif untuk digunakan oleh anak usia 7-11 tahun.
2. Untuk memperkenalkan Adat Sunda pada anak usia 7-11 tahun melalui perancangan alat permainan edukatif.

1.6. Batasan Perancangan

1. Penelitian dilakukan di wilayah Kabupaten dan Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.
2. Penelitian dilakukan mulai dari bulan September 2022-Mei 2023.
3. Penelitian berfokus pada struktur rumah Adat Sunda untuk diimplementasikan padaperancangan alat permainan edukatif.
4. Penelitian berfokus pada anak usia 7-11 tahun.
5. Penelitian berfokus pada media pembelajaran berupa alat permainan edukatif.
6. Alat permainan edukatif yang dirancang pada penelitian ini menggunakan material yang aman untuk anak.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Produk yang dirancang pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 7-11 tahun sekaligus dapat memperkenalkan Adat Sunda melalui implementasi struktur rumah Adat Sunda yang menjadi ciri khas daerah.

1.8. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan:

Menjadi potensi pengembangan dan memperluas pengenalan Adat Budaya dalam pendidikan anak, yang tidak hanya melalui tulisan atau dalam buku saja.

2. Bagi Masyarakat:

Mempromosikan juga mengenalkan kembali unsur tradisional yang mulai berkurang di masyarakat, membuat generasi selanjutnya bisa mulai tertarik kembali, mengembangkan dan melestarikan yang menurun.

3. Bagi Industri:

Membuka potensi bagi industri untuk mengembangkan berbagai jenis ide produk untuk anak yang juga mengambil unsur tradisional.

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