

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Periode usia nol sampai enam tahun, merupakan periode *golden age*. Pada usia *golden age* anak mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, anak dapat menyerap apapun yang diberikan oleh orang tua atau lingkungan di sekitarnya. Pada usia ini anak memerlukan stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangannya (Wulan, 2008).

Pada masa ini anak mengalami proses perkembangan dalam berbagai aspek seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sensori, emosi dan sosial. Agar anak memiliki perkembangan yang optimal, anak harus difasilitasi dengan tepat dengan pengetahuan dari keluarga dan media edukasi sebagai pendamping orang tua (Qudsyi, 2010). Media tersebut hendaknya berupa alat permainan edukatif yang dapat merangsang dan menarik perhatian anak, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya, sehingga akan meningkatkan aktivitas sel otak guna mengingat dan menanamkan apa yang telah dipelajarinya. Media edukasi atau yang biasa disebut permainan edukatif, merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukasi (Nurvitasari, 2016).

Salah satu media edukasi yang mampu mendukung perkembangan anak pada masa *golden age* adalah *busy book*. *Busy book* merupakan sebuah media edukasi yang interaktif yang berisi aktivitas berupa permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan kognitif dan motorik halus anak (Mufliharsi, 2018).

Salah satu bentuk keberhasilan dalam perkembangan anak adalah aspek penguasaan bahasa, aspek tersebut dapat dikatakan berhasil jika anak mengalami perkembangan bahasa ketika sedang berkomunikasi (Palupi, 2015). Melalui bahasa, anak dapat saling terhubung lewat cerita, kegiatan sehari-hari dan tujuan untuk berkomunikasi lainnya (Zubaidah, 2016).

Di kota-kota besar telah terjadi penurunan penggunaan bahasa daerah oleh masyarakat, penyebabnya adalah akulturasi budaya dan Bandung merupakan salah satu kota heterogen yang menjadi wadah dari keragaman berbagai budaya di Indonesia. Sejak awal berdirinya, Bandung memang dirancang menjadi kota pelesir, sehingga banyak wisatawan yang datang, tinggal, lalu menetap. Bandung juga merupakan kota pendidikan yang mana dengan banyaknya institusi yang ada semakin banyak pula jumlah pelajar dari luar Bandung yang menetap (Putra, 2019). Penggunaan bahasa daerah khususnya bahasa Sunda di Bandung sudah jarang digunakan, sejalan dengan hasil survei kebahasaan oleh Balai Bahasa Bandung pada tahun 2010, menunjukkan bahwa gejala penurunan bahasa Sunda sebanyak 20% dari satu generasi ke generasi berikutnya sedang terjadi, sehingga dapat diartikan sebagai kurangnya edukasi dini terhadap bahasa daerah yang menjadikan bahasa daerah mulai mengalami kemunduran (Saepulloh, 2014)

Maka dari itu, penulis akan merancang media edukasi berbahasa daerah untuk usia dua sampai tiga tahun yaitu berupa media edukasi berbahan dasar kain yang terinspirasi dari *busy book*. Dikarenakan belum banyak yang mengangkat tema bahasa Sunda, sehingga dapat mendukung proses perkembangan anak dalam segi kognitif dan bahasa (Febiyanti, 2019).

Pengumpulan data studi dilakukan dengan dengan studi literatur, observasi, wawancara dan eksplorasi. Diharapkan media edukasi yang dirancang dapat membantu proses pembelajaran maka proses pembelajaran bahasa secara efektif terutama bahasa daerah (Suda, 2016: 4).

1.2 Identifikasi Masalah

1. Adanya peluang untuk mengembangkan media edukasi berbahan dasar kain untuk anak yang terinspirasi dari *busy book* guna mendukung tumbuh kembang anak dalam segi kognitif, bahasa dan sensori.
2. Belum banyaknya media edukasi berbahan dasar kain yang terinspirasi dari *busy book* untuk mengenalkan bahasa Sunda pada anak.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah merancang media edukasi berbahan dasar kain dengan inspirasi *busy book* yang baik, agar media edukasi tersebut dapat mendukung proses tumbuh kembang anak?
2. Bagaimanakah penerapan bahasa Sunda pada perancangan desain media edukasi berbahan dasar kain untuk anak?

1.4 Batasan Masalah

1. Material

Material utama yang digunakan tentu material kain yang lembut dan aman untuk anak seperti *canvas linen* dan *flanel*.

2. Teknik

Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik rekalatar, yaitu *digital printing*, jahit dan sulam.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Membuat media edukasi berbahan dasar kain yang terinspirasi dari *busy book* guna mendukung proses tumbuh kembang anak.
2. Mengenalkan bahasa Sunda melalui media edukasi berbahan dasar kain yang terinspirasi dari *busy book* agar anak dapat belajar dengan proses yang lebih menyenangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Anak mendapatkan media edukasi yang mendukung proses tumbuh kembangnya.
2. Mengenalkan anak pada bahasa daerah terutama bahasa Sunda melalui media edukasi berbahan dasar kain yang terinspirasi dari *busy book* sejak dini.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian dilakukan dengan metode kualitatif, sedangkan untuk metode pengumpulan data menggunakan beberapa metode berikut:

1. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data mengenai Pendidikan Anak Usia Dini dan media edukasi *busy book* baik itu melalui buku, jurnal, sosial media, dan juga internet untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

2. Observasi

Melakukan observasi langsung ke Mutiara Bunda Playschool, Toko Mainan Anak (*Mothercare, Bird and Bees, dan Medeline Baby Shop*), dan Pustakalana.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yaitu guru Mutiara Bunda Playschool, mahasiswa PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia dan kaka pembina Pustakalana.

4. Eksplorasi

Melakukan beberapa eksplorasi seperti eksplorasi menggunakan teknik rekalar.

1.8 Sistematika Laporan

Sistematika dalam penulisan data pada laporan Tugas Akhir ini terdiri dari empat bab, dimana masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda yaitu sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah penelitian yang bermula pada fenomena tentang pentingnya media edukasi yang memiliki materi pengenalan bahasa daerah yaitu bahasa Sunda, lalu keinginan penulis untuk media edukasi berupa *busy book* berbasis bahasa Sunda sebagai wadah untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini yaitu dua sampai tiga tahun.

2. Bab II Studi Literatur

Pada bab ini penulis memuat dasar pemikiran dari teori- teori sebagai data pendukung penelitian dan pijakan untuk merancang yaitu data mengenai proses tumbuh kembang, bahasa Sunda, *busy book*, dan desain tekstil.

3. Bab III Proses Perancangan

Penulis akan memaparkan konsep dan tahapan- tahapan dalam menciptakan karya berupa *busy book* yang meliputi teknik, eksplorasi, dan material yang digunakan.

4. Bab IV Kesimpulan dan Saran

Penulis memberikan kesimpulan, saran, dan rekomendasi tentang perancangan yang

dilakukan.