

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini belajar sambil bermain adalah suatu cara anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai. Menurut Solekah, Lestarinigrum, dan Dwiyinta (2021) pendidikan ialah rangkaian pembelajaran untuk siswa agar mampu paham, mengerti dan menciptakan manusia mengunah pola pikir. Kegiatan rutinitas di dalam kelas, selain belajar anak diarahkan untuk mengenal berbagai macam jenis mainan sensorik mulai dari pengenalan huruf, puzzle, lego, dan lain-lain. Kebiasaan setelah selesai bermain anak tidak membereskan dan mengembalikan mainan mereka pada tempat asalnya sehingga membuat anak kurang dalam mendisiplinkan diri. Ini adalah menjadi tugas baru untuk membentuk perkembangan karakter disiplin terhadap dirinya. Dikutip dari theasiansparent.com anak gemar memberantakan mainannya dengan membongkar isi kotak, tas, dan keranjang mainan, karena itu bentuk dari rasa penasarannya.

Perkembangan anak dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana seorang anak mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, perkembangan mengacu pada serangkaian perubahan emosional, fisik, bahasa, dan mental yang terjadi pada anak sejak lahir hingga dewasa. Dilansir dari healty.detik.com (2013) tim peneliti dari University of Iowa melakukan study, ditemukannya bahwa balita yang bisa terus mengumpulkan informasi tentang dunia sekitarnya cenderung memahami, menyentuh, dan merasa bahkan melempar-lempar benda, termasuk mainandan makanannya. kegiatan ini juga dilakukan oleh balita pada ruang sekitarnya, salah satu nya pada alat bermain dan belajar seperti meja belajar. Menurut Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal1 No. 14 menyatakan bahwa suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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 Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu wadah untuk membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak sesuai dengan fitrahnya. Anak harus diberi kesempatan untuk mengembangkan semua aspek kepribadiannya melalui belajar dan bermain. Penggunaan sarana dan prasarana sangat penting untuk kelangsungan proses pengajaran dan pembelajaran sebagai peningkatan kualitas. bagi siswa dan guru, Salah satunya meja menjadi sarana utama untuk melakukan pembelajaran didalam kelas, sebagai penunjang segala aktifitas belajar dan bermain di dalam ruangan.

Berdasarkan observasi, meja pembelajaran masih belum optimal dari segi fungsinya. Meja yang biasa digunakan hanya sebagai media belajar saja, tidak memiliki tempat penyimpanan barang atau mainannya. Selain berfungsi sebagai sarana pendukung, *storage* ini dioptimalkan untuk menyimpan mainan serta barang-barang. Harapan penulis dari perancangan ini dapat memunculkan ide baru yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya *storage* atau laci membantu anak menata mainannya agar tidak tertukar dengan temannya, ini adalah salah satu bentuk dari melatih motorik sehingga membentuk kepribadian yang disiplin.

1.2 Identifikasi Masalah

Meja yang sudah ada sebelumnya, digunakan disekolah TK Aisyiyah hanya berfokus pada fungsi penunjang belajar saja, tidak memiliki laci atau

storage. Tidak ada ruang penyimpanan khusus bagi anak untuk menyimpan alat tulis, barang bawaan, dan bekal makanan pribadi. Barang pribadi hanya disimpan didalam tas.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latarbelakang penulis merumuskan masalah yaitu dengan pengembangan desain *storage* meja untuk taman kanak kanak, maka diperlukan perancangan ulang yang dapat memudahkan anak-anak dalam merapihkan barang dan mainan miliknya sehingga tidak tertukar dengan barang milik temannya.

1.4 Pertanyaan Perancangan

1. Bagaimana merancangan ulang meja belajar TK Aisyiyah sebagaimana tempat penyimpanan alat tulis dan mainan agar tidak mudah berserakan?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian ini merancang meja belajar TK Aisyiyah sebagai tempat penyimpanan alat tulis dan mainan anak agar tidak mudah berserakan.

1.6 Batasan Masalah

1. Produk meja yang dirancangan untuk pendidikan anak usia dini yang berusia 3-5 tahun.
2. Pengembangan terhadap fungsi meja menjadi tempat penyimpanan atau *storage* mainan anak.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini akan berfokus pada perancangan ulang meja untuk anak yang berusia 3-5 tahun.
2. Pengembangan terhadap fungsi meja menjadi tempat penyimpanan atau *storage* mainan anak.

1.8 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini akan berfokus pada perancangan ulang meja untuk anak usia 3-5 tahun yang masih duduk dibangku TK. Study analisa akan berfokus pada survey lapangan untuk melihat dan menganalisa kekurangan pada meja belajar.

1.9 Keterbatasan Perancangan

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari responden anak PAUD 3-5 tahun. keterbatasan dari perancangan ini adalah sulit berkomunikasi secara langsung, sehingga membutuhkan bantuan guru TK untuk menjelaskan kenyamanan meja tersebut.

1.10 Manfaat Perancangan

1. Ilmu pengetahuan: dapat memberikan kontribusi ilmu kepada program studi desain produk dalam hal perancangan meja taman kanak-kanak
2. Industri: Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi serta inovasi bagi industri pembuatan produk berdasarkan kebutuhan pengguna.
3. Konsumen: perancangan ini diharapkan menjadi solusi bagi konsumen anak usia dini dari mulai 3-5 tahun sebagai ruang penyimpanan barang user.

1.11 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan pada setiap bab dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mulai dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup perancangan, keterbatasan

perancangan, manfaat perancangan serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN

Bab ii kajian berisi tentang teori-teori pendukung serta data lapangan sebagai dasar pemikiran dan pemecahan masalah.

BAB III METODE

Pada bagian bab ini membahas tentang rancangan penelitian, metode penggalan data, proses perancangan dan metode validasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas dan memaparkan dari mulai proses pengumpulan data dan proses observasi pada perancangan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dan dijadikan sebagai bahan acuan untuk merancang produk oleh peneliti.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab berisi mengenai kesimpulan dan saran yang disimpulkan dari penelitian dan observasi.