

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah kembali dibuka secara bertahap oleh pemerintah. Proses belajar *offline* juga dapat dilaksanakan kembali seperti semula dengan beberapa modifikasi yang mengikuti protokol kesehatan, yaitu memakai masker, mencuci tangan atau menggunakan *hand sanitizer* dan melakukan *social distancing* (Indonesia.go.id, 2020). Beberapa mainan edukasi dengan pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di sekolah khususnya mainan berkelompok tidak dapat digunakan kembali karena aspek pencegahan virus Covid-19. Mainan edukasi yang kelompok mendukung pengembangan aspek sosial anak usia dini. Bermain dengan teman sebayanya sambil bercanda atau menciptakan skenario peristiwa dibantu dengan mainan edukasi menjadi proses berkembangnya aspek sosial anak usia dini. Hal ini menjadi tantangan baru untuk para pengajar dan sekolah dalam mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.

Menurut Fadlillah, (2017) mainan edukasi harus dapat menunjang salah satu aspek pengembangan anak, diantaranya aspek kognitif, bahasa, imajinasi, kreativitas, sosial emosional, dan spiritual. Anak-anak usia dini sudah mulai bermain dengan teman-temannya (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011). Bermain memberi anak kesempatan untuk bersosialisasi, bereksplorasi, berekspresi, berinteraksi serta menikmati waktu belajar (Rahmadiani, 2020). Dengan bermain anak usia dini dapat belajar dengan nyaman dan tidak dengan paksaan dalam mengembangkan dirinya. Salah satu metode yang digunakan dalam belajar yang menerapkan prinsip bermain tanpa paksaan adalah metode Montessori. Prinsip dasar montessori adalah membentuk pribadi yang mandiri, percaya diri, dan menghargai orang lain (Hartanto, 2020). Pandemi yang mengharuskan anak-anak belajar di rumah membuat anak-anak tidak bisa bertemu dan bermain dengan teman sebayanya. Walaupun sekolah sudah mulai dibuka anak-anak juga dibatasi untuk berkumpul dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Dengan arahan pemerintah bahwa sekolah yang dibuka harus menerapkan aturan pembelajaran tatap muka terbatas (ditpsd, 2021) yang didalamnya juga melaksanakan protokol kesehatan yang ketat, maka aktivitas pembelajaran tatap muka anak usia dini di sekolah juga dibatasi. Penggunaan mainan edukasi juga semakin dipilah dan dijaga kebersihannya. Anak-anak harus membiasakan diri menggunakan masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak dengan teman-temannya. Mainan edukasi yang berkelompok dengan jarak antar pemain yang cukup dekat menjadi kurang efektif dan tidak dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dan aspek sosial anak usia dini serta aspek pengembangan lainnya pada masa pandemi.

Mainan edukasi yang akan dirancang melibatkan beberapa pemain dengan jarak yang cukup jauh atau dengan memberikan sekat antar pemain. Diharapkan mainan yang dirancang dapat digunakan dengan aman oleh anak-anak dan mengikuti protokol kesehatan untuk mencegah potensi penyebaran virus Covid-19. Metode perancangan menggunakan metode campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif untuk mencari dan mengumpulkan data baik berupa deskripsi maupun angka, informasi, dan fenomena yang sedang terjadi. Mainan edukasi yang dirancang mengimplementasikan prinsip Montessori agar aspek perkembangan anak usia dini berkembang secara mandiri tanpa adanya paksaan dari luar.

1.2 Identifikasi masalah

- Dibukanya sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan memberikan tantangan-tantangan baru pada metode belajar di sekolah. Salah satunya adalah interaksi antar anak-anak usia dini yang dibatasi oleh peraturan *social distancing* dan penggunaan masker yang terdapat dalam protokol kesehatan. Oleh karena itu anak-anak menjadi susah untuk berkomunikasi dan bermain dengan teman sebayanya tanpa adanya sentuhan dan melihat ekspresi temannya.
- Aktivitas bermain anak yang menggunakan mainan edukasi kelompok dengan jarak yang dekat harus diawasi dengan ketat. Apabila anak secara

tidak sengaja menurunkan maskernya atau mendekatkan dirinya dengan temannya maka diperlukan arahan guru dalam mengingatkan anak. Hal ini dapat mengganggu aktivitas permainan anak namun jika tidak diingatkan maka anak lebih mudah terpapar virus covid-19.

1.3 Rumusan Masalah

- Sejak munculnya virus Covid-19 di Indonesia. Anak-anak usia dini menjadi tidak leluasa untuk bermain bersama teman-temannya sehingga aspek sosial anak usia dini menjadi kurang dikembangkan.
- Mainan kelompok anak dengan jarak yang dekat kurang efektif digunakan dengan masih adanya kemungkinan terpapar virus covid-19. Jika anak diingatkan untuk memakai masker yang benar dan menjaga jarak saat bermain maka hal tersebut dapat memecahkan konsentrasi anak.

1.4 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana menerapkan model pembelajaran Montessori pada rancangan mainan edukasi berkelompok ?
2. Rancangan mainan edukasi seperti apa yang menerapkan protokol kesehatan *social distancing* antar pemainnya ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Montessori pada mainan edukasi berkelompok
2. Untuk mengetahui perancangan mainan edukasi kelompok anak yang aman dengan menerapkan protokol kesehatan *social distancing*.

1.6 Batasan Masalah

1. Penelitian ini berfokus pada prinsip pembelajaran Montessori dan penerapannya dalam mainan edukasi berkelompok agar manfaat dari model pembelajaran Montessori dapat dirasakan dan dialami oleh anak-anak sehingga mendukung perkembangan anak usia dini.

2. Penelitian ini berfokus pada perancangan mainan edukasi kelompok untuk anak usia dini yang menerapkan protokol kesehatan. Hal ini disebabkan agar anak usia dini dapat mengembangkan aspek sosial dan interaksi anak dengan teman sebayanya di masa pasca pandemi di sekolah.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan meneliti mengenai aspek pembelajaran Montessori pada mainan edukasi kelompok anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan dampak peraturan *social distancing* yang diterapkan di sekolah tatap muka terhadap aspek perkembangan sosial anak usia dini. Penelitian ini juga meneliti mengenai aspek fungsi, bentuk, dan warna pada perancangan mainan edukasi kelompok anak usia dini.

1.8 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada masa sekolah mulai dibuka atau pasca pandemi. Dengan demikian maka penelitian ini mengalami kendala pada pengumpulan data dan wawancara dikarenakan batasan dan aturan pemerintah dalam menanggapi virus Covid-19.

1.9 Manfaat Penelitian

- Bagi Ilmu Pengetahuan : Penelitian ini memberikan kontribusi pada program studi Desain Produk akan inovasi produk dalam menanggapi kehidupan pasca pandemi.
- Bagi Masyarakat : Penelitian ini memberikan solusi bagi sekolah dan anak usia dini untuk dapat tetap bermain dengan teman sebayanya dengan aman

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan dan tujuan penelitian, batasan

masalah, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, serta manfaat penelitian bagi ilmu pengetahuan dan masyarakat.

Bab II Tinjauan Umum

Bab ini memaparkan studi literatur dan studi lapangan yang berkaitan dengan proses penelitian dan perancangan mainan edukasi kelompok yang menerapkan *social distancing* serta merumuskan hipotesa kesimpulan mengenai produk yang akan dirancang.

Bab III Metodologi

Bab ini memaparkan proses penelitian dan perancangan yang dilalui peneliti dalam merancang produk mainan edukasi sesuai dengan batasan masalah untuk mencapai tujuan perancangan.

Bab IV Pembahasan

Bab ini menerapkan proses perancangan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya pada fenomena masalah yang diangkat. Dalam hal ini berarti mainan edukasi anak yang berkelompok dengan menerapkan protokol kesehatan. Pada bab ini peneliti melakukan empati, definisi, ideasi, prototip, dan *test* sesuai dengan metode perancangan yang telah dipilih.

BAB V Kesimpulan

Bab ini menyimpulkan hasil perancangan mainan edukasi kelompok yang menerapkan *social distancing* dan menyampaikan saran atau rekomendasi untuk penelitian mendatang.