BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa awal pertumbuhannya, anak mengalami perkembangan yang berlangsung dengan pesat dan mengagumkan. Masa ini sering disebut sebagai masa peka atau masa emas. Kemajuan kognitif anak mencapai setengahnya pada usia 4 tahun, mencapai 80% pada usia 8 tahun, dan mencapai penuh pada usia 18 tahun. Fakta ini mengindikasikan bahwa pandangan para pakar mengenai fenomena masa emas pada anak usia dini adalah benar adanya (Osborn, et al. dalam Jamaris, 2013).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 mengenai Kurikulum 2013 untuk Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 menyebutkan bahwa aspek-aspek pengembangan dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup: perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, nilai agama, dan nilai moral. PAUD jenjang taman kanak-kanak dimulai ketika anak umumnya berusia 3-5 tahun, sedangkan pada usia yang lebih dini (2-3 tahun) banyak lembaga pendidikan yang menyediakan pendidikan informal yang disebut sebagai kelompok bermain (*playgroup*). Melihat aspek pengembangan pada jenjang PAUD, maka perkembangan anak dapat dipersiapkan sejak dini sehingga anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran pada jenjang tersebut.

Sejatinya pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Anak akan cepat bosan dan mudah teralihkan jika pembelajaran yang diberikan tidak menarik apalagi jika tidak melibatkan kegiatan fisik dan bermain. Kecenderungan anak untuk tidak duduk diam dan banyak bergerak merupakan hal yang biasa dan merupakan bagian dari tahapan perkembangan anak usia dini, sebagian besar kegiatan anak usia dini menggunakan aktivitas fisik dan bermain (Miftahillah, 2017). Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran (Amir, 2016), sehingga media yang cocok digunakan bagi anak dapat belajar secara

efektif adalah melalui perancangan alat permainan edukatif. Dengan bermain, anak akan menyerap pembelajaran yang terdapat pada alat permainan edukatif tersebut dengan lebih efektif.

Alat permainan mencakup semua instrumen dan media yang anak gunakan dalam memenuhi naluri bermainnya, sedangkan yang memiliki nilai-nilai pendidikan diartikan sebagai edukatif. Oleh karena itu, jika kedua konsep ini digabungkan, alat permainan edukatif merujuk pada semua bahan dan media yang digunakan anak untuk bermain sambil memberikan kontribusi pada proses perkembangan pendidikan anak (Fadlillah, 2017). Alat permainan edukatif dapat dikategorikan berdasarkan manfaatnya pada perkembangan anak yaitu: APE untuk melatih kemampuan motorik, APE untuk melatih konsentrasi, APE untuk mengembangkan konsep sebab-akibat, APE untuk melatih bahasan dan wawasan, dan APE untuk mengenalkan warna dan bentuk (Suryadi dalam Harahap, et al. 2021). Alat permainan edukatif yang cocok dimainkan oleh anak usia 2-3 tahun adalah permainan balok, *clay*/*playdough*, mainan instrumen, dan salah satunya adalah *puzzle* balok. Penggunaan alat permainan edukatif pada anak harus memperhatikan tingkat kesulitannya pada kemampuan anak dalam mengoperasikan permainan tersebut (Purnama, et al. 2019).

Sekolah minggu merupakan kegiatan ibadah anak-anak yang diadakan oleh umat kristiani pada hari Minggu. Sekolah minggu merupakan tempat khusus yang ditujukan bagi anak-anak beragama Kristen berusia 2-17 tahun. Pengajaran yang diberikan di sekolah minggu didasarkan pada prinsip-prinsip yang terkandung dalam Alkitab, yang mengajarkan anak-anak untuk mengikuti teladan dan mengembangkan karakter yang senada dengan Tuhan Yesus Kristus, serta menyadari bagaimana tindakan tersebut berdampak positif dalam lingkungan sekitar. Pengetahuan atas Alkitab juga menjadi fokus utama dalam pengajaran sekolah minggu. Dengan demikian, sekolah minggu merupakan salah satu tempat untuk mendidik dan meletakkan dasar karakter yang baik bagi anak (Manubey, 2016). Kegiatan yang krusial dilakukan dalam sekolah minggu adalah

pemberitaan Firman Tuhan. Pada sesi tersebut, guru-guru sekolah minggu akan menyampaikan cerita Firman Tuhan yang terdapat di dalam Alkitab kepada anak-anak, namun mengingat aktivitas anak-anak yang cenderung aktif dan tidak bisa diam dalam waktu yang lama, pemberitaan Firman Tuhan menjadi tidak efektif bagi anak-anak usia dini. Salah satu gereja yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan pemberitaan Firman Tuhan atau menyalurkan pendidikan agama Kristen kepada anak usia dini adalah Gereja Pantekosta di Indonesia (GPdI) Weru Plered yang berlokasi di Kota Cirebon. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurhayati selaku Ketua Komisi Sekolah Minggu dan Ibu Ruth Lontoh selaku salah satu guru sekolah minggu di gereja tersebut, mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikan cerita Firman Tuhan kepada anak-anak usia 2-5 tahun sebab media yang tersedia sangat terbatas dan kecenderungan anak pada usia tersebut tidak cocok dengan metode pengajaran yang ada.

Fenomena yang terjadi berdasarkan hasil observasi yang juga dilakukan di Gereja Pantekosta di Indonesia Weru Plered, anak-anak usia dini (2-8 tahun) yang mengikuti kegiatan sekolah minggu mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada kegiatan pemberitaan Firman Tuhan. Di saat guru-guru sekolah minggu sedang menerangkan cerita, anak-anak yang berusia 6-8 tahun hanya memperhatikan selama 5 menit pertama dari total waktu 20 menit penyampaian disertai dengan gerak-gerik tidak betah dan bahkan *tantrum*, meskipun penyampaian kisah dari guru-guru sudah sangat menarik (seperti sedang *storytelling*). Hal tersebut menunjukkan rendahnya kualitas rentang fokus anak pada anak-anak usia dini tersebut jika dibandingkan dengan kualitas rentang fokus anak normal anak usia tersebut yang adalah 12-18 menit (Shakibaie, 2021) yang sangat memungkinkan terjadi karena kurangnya kegiatan stimulasi konsentrasi pada usia lebih dininya.

Berdasarkan permasalahan di atas, perancangan alat permainan edukatif yang dapat menunjang perkembangan anak usia 2-3 tahun yang memiliki unsur edukasi agama Kristen sangat dibutuhkan sebagai solusi bagi permasalahan yang sangat mungkin terjadi pada kegiatan sekolah minggu di gereja-gereja lainnya sehingga tersedia

media berbentuk alat permainan edukatif yang dapat digunakan menjadi media yang efektif untuk memberitakan cerita Firman Tuhan kepada anak-anak usia 2-3 tahun guna mencegah buruknya perkembangan kognitif dan motorik anak, terlebih lagi pemahamannya akan agama yang akan semakin mendalam seiring dengan bertambahnya usia anak.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya variasi alat permainan edukatif yang dapat menyertakan edukasi agama Kristen bagi anak usia 2-3 tahun.
2. Belum tersedianya metode pembelajaran agama Kristen yang tepat dan efektif bagi anak usia 2-3 tahun di gereja.

1.3 Rumusan Masalah

Dikarenakan sangat minim tersedianya media pembelajaran agama Kristen berbentuk alat permainan edukatif bagi anak usia 2-3 tahun, maka dibutuhkan perancangan mainan *puzzle* balok dengan unsur edukasi agama Kristen sebagai media yang tepat bagi anak untuk belajar agama Kristen. Anak akan diajarkan untuk menyusun dan meletakkan balok sesuai dengan tempatnya serta memahami makna visual karakter dan ikon kristiani pada balok tersebut. Bentuk balok dibuat memiliki ragam variasi agar anak tidak mudah bosan saat bermain dan orang tua/wali dapat mengajarkan kisah kristiani yang beragam pula. Pemilihan bentuk *puzzle* balok sebagai alat permainan edukatif juga dapat menunjang perkembangan anak secara kognitif dan motorik.

1.4 Pertanyaan Perancangan

Pertanyaan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Unsur edukasi agama Kristen apa saja yang dibutuhkan untuk diimplementasikan pada alat permainan edukatif berupa *puzzle* balok untuk anak usia 2-3 tahun?

2. Bagaimana desain alat permainan edukatif berbentuk *puzzle* balok yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran agama Kristen bagi anak usia 2-3 tahun?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengimplementasikan unsur edukasi agama Kristen yang dibutuhkan pada alat permainan edukatif berupa *puzzle* balok untuk anak usia 2-3 tahun.
2. Untuk menghasilkan desain alat permainan edukatif berbentuk *puzzle* balok yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran agama Kristen bagi anak usia 2-3 tahun.

1.6 Batasan Perancangan

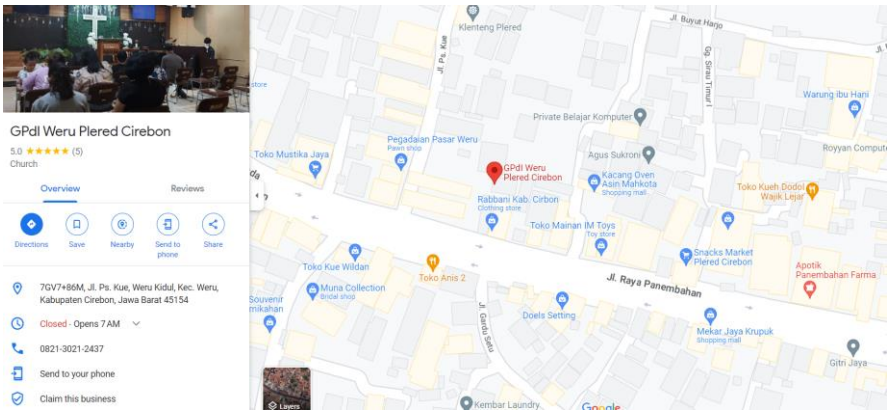
1. Penelitian dilakukan di wilayah Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat dan Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.
2. Penelitian dilakukan mulai dari bulan September 2022 - Agustus 2023.
3. Penelitian berfokus pada anak usia 2-3 tahun yang beragama Kristen.
4. Penelitian berfokus pada media pembelajaran berupa alat permainan edukatif dengan unsur edukasi agama Kristen berupa *puzzle* balok untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 2-3 tahun.
5. Alat permainan edukatif berupa *puzzle* balok dirancang dengan konsep mencocokkan bentuk dan gambar dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak usia 2-3 tahun.
6. Konsep bentuk dan gambar edukatif Kristiani yang diangkat adalah simbol dan karakter penting dalam agama Kristen yang mudah dan esensial untuk dipahami oleh anak usia 2-3 tahun.
7. Perancangan produk menggunakan material yang aman untuk digunakan oleh anak usia dini.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Produk yang dirancang merupakan alat permainan edukatif untuk anak usia 2-3 tahun yang dibuat dengan konsep *puzzle* balok dengan menyertakan unsur edukasi agama Kristen sederhana di dalamnya. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan anak usia 2-3 tahun, dan variasi permainannya dapat diperbaharui seiring berjalannya waktu.

1.8 Objek Penelitian

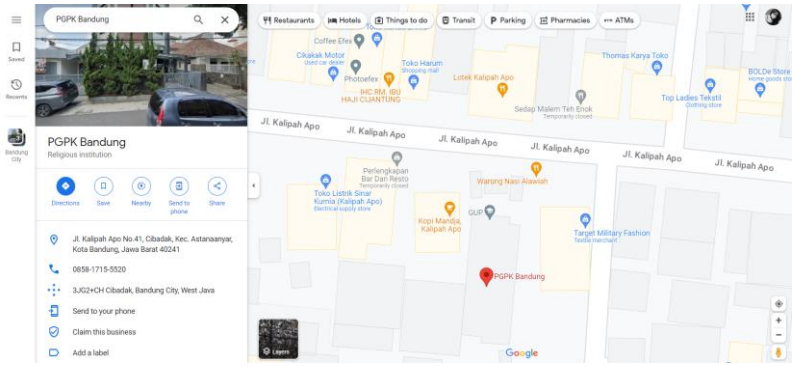
Penelitian ini dilakukan di Gereja Pantekosta di Indonesia (GPdI) Weru Plered yang berlokasi di tengah Pasar Kue Plered, Jl. Raya Cirebon - Bandung No.62, Panembahan, Kec. Plered, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45154.



Gambar 1. Peta Lokasi GPdI Weru Plered Cirebon
(Sumber: Data Penulis, 2023)

GPdI Weru merupakan tempat beribadah umat Kristen khususnya yang berlokasi di sekitar Desa Weru dan Kabupaten Cirebon. Lokasi GPdI Weru berada tepat di tengah-tengah pasar kue Weru, di sebelah kanan gereja merupakan kios tempat warga berjualan dan di sebelah kiri gereja merupakan jalan umum pasar. GPdI Weru memiliki jemaat sejumlah ±200 jiwa. Objek penelitian pada perancangan ini adalah jemaat GPdI Weru khususnya yang berusia 2-3 tahun dan mengikuti kegiatan sekolah minggu di tempat tersebut.

Objek penelitian kedua pada perancangan ini dilakukan di Sekolah Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Little Stars yang berlokasi di Jl. Kalipah Apo No 41, Gang Bahim No.4, Bandung. Lokasi sekolah ini menyatu dengan gedung Gereja Utusan Pantekosta Indonesia dan gedung Perwakilan Gereja-Gereja dan Perkumpulan Kristen (PGPK) Kota Bandung.



Gambar 2. Peta Lokasi Sekolah Happy Holy Kids Litte Stars Bandung
(Sumber: Data Penulis, 2023)

Pemilihan Sekolah Happy Holy Kids Little Stars (HHKLS) Bandung menjadi objek penelitian yang kedua bertujuan untuk menambah responden dengan kriteria yang diperlukan penulis pada perancangan ini yaitu anak berusia 2-3 tahun yang beragama Kristen dan memerlukan pendidikan agama Kristen di usia tersebut. Sekolah HHKLS memiliki 3 jenis kelas. 3 jenis kelas tersebut meliputi Kelas Kelompok Bermain (usia 2-4 tahun), Kelas Taman Kanak-kanak (usia 4-6 tahun), dan Kelas Khusus (untuk anak berkebutuhan khusus).

1.9 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan

   Dapat memberikan kontribusi keilmuan pada jurusan Desain Produk dan jurusan lainnya yang berkaitan dengan perancangan alat mainan edukatif sebagai media pembelajaran agama Kristen bagi anak berusia 2-3 tahun.

2. Manfaat bagi Masyarakat

   Ikut serta dalam memenuhi SDG (*Sustainable Development Goals*) dalam kategori *Quality Education* dengan menambah opsi dalam variasi edukasi

keagamaan pada mainan edukatif bagi anak usia 2-3 tahun yang adalah anak dalam masa pendidikan *playgroup*.

3. Manfaat bagi Industri

   Dapat menambah varian mainan *puzzle* balok bagi anak usia 2-3 tahun yang menyertakan edukasi agama Kristen.

1.10 Sistematika Penelitian

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.