

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Proses tumbuh kembang anak terjadi peningkatan secara bertahap dan signifikan, tentunya dalam perkembangan anak usia 4-6 tahun. Thoha dan Eka (2021) berpendapat dalam jurnal *Early Childhood Education Papers* bahwa dalam periode ini adalah waktu di mana anak-anak mengenali berbagai berbagai realitas di lingkungan mereka sebagai bagian dari stimulus untuk perkembangan kepribadian, psikomotorik, kognitif, dan mental. Melalui stimulus yang diberikan oleh lingkungan, anak-anak pada usia 4-6 tahun ini mulai menggali dan mengenali berbagai stimulus dari lingkungannya. Ini bukan hanya sekadar pengenalan, melainkan dasar untuk memahami dan menanggapi dunia yang kompleks di sekitar mereka. Dengan cara ini, setiap pengalaman yang mereka alami menjadi sebuah hal penting dalam membentuk karakter mereka, baik dalam hal kepribadian, kemampuan psikomotorik, daya kognitif, maupun ketangguhan mental. Dari segi sosial dan emosional, anak-anak pada usia ini mulai membangun hubungan sosial dengan teman sebaya. Mereka belajar berbagi, bekerja sama, dan memahami norma-norma sosial. Perkembangan emosional mereka juga terlihat melalui kemampuan mengelola emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, memahami perasaan orang lain, dan mengembangkan rasa empati.

Pentingnya aspek perkembangan pada anak usia 4-6 tahun menjadi suatu hal yang penting untuk dikenalkan di usia ini. Menanamkan nilai melalui bermain pada fase ini memiliki dampak signifikan dalam membentuk dasar hubungan anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Dengan memberikan pemahaman dan pengalaman positif sejak dini akan membantu anak-anak membangun keterampilan pemecahan masalah yang diperlukan untuk tumbuh dan berkembang dalam lingkungan mereka. Sejumlah riset dan analisis telah mengindikasikan bahwa Early Childhood Education and Development (ECED) di sektor pendidikan dan perkembangan anak usia dini, memiliki peran krusial pada perkembangan anak pada fase-fase berikutnya dalam kehidupan, mulai dari pendidikan dasar, aspek kesehatan, hingga perilaku dan saat dewasa.

Wibisono dan Estiyono (2018) menyatakan dalam jurnalnya menyatakan bahwa melalui aktivitas bermain, anak-anak tidak hanya dapat menghibur diri, tetapi juga mengembangkan keterampilan, mengekspresikan ide-ide, kreativitas, serta mempersiapkan diri untuk peran dan perilaku di masa depan. Sebagai kegiatan yang merangsang perkembangan kemampuan anak, bermain memerlukan perhatian khusus, terutama dalam pemilihan jenis permainannya. Untuk memfasilitasi penerapan tentang bermain pada anak usia 4-6 tahun, maka diperlukannya suatu medium untuk menyampaikan hal tersebut salah satunya dengan APE (Alat Permainan Edukatif). Permainan dengan benda cenderung difokuskan pada pengembangan keterampilan pada anak. Sesuai dengan rentang umur anak 4-6 tahun dimana anak lebih tertarik bermain sambil belajar. Sebagai media pembelajaran dan permainan, anak memerlukan alat bantu yang mampu merangsang minat dan antusiasme. Salah satunya mainan konstruktif balok yang dapat dirakit menjadi berbagai model baru diharapkan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak dalam mengembangkan kreativitas maupun pemecahan masalah. Menurut Rahman (2009) anak-anak membutuhkan waktu yang cukup, pengetahuan yang luas, dan kesempatan untuk beraktivitas kreatif agar potensinya dapat berkembang secara optimal.

Kurangnya media atau alat peraga untuk memfasilitasi kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama maupun secara individual untuk menumbuhkan pemahaman pemecahan masalah pada anak. Mainan yang beredar di pasaran seperti *puzzle*, balok dan sejenisnya cenderung untuk anak usia 6 tahun keatas dengan tingkat kesulitan yang belum sesuai dengan usia anak 4-6 tahun seperti gambar terlalu kecil, banyak objek dalam satu tempat, dan media yang dijual di pasaran cenderung kurang variatif. Berdasarkan hal tersebut menjadi landasan penulis untuk merancang sebuah permainan konstruksi transformasi, yaitu mainan konstruksi yang menggunakan eksplorasi bentuk menjadi sebuah permainan yang memiliki bentuk serta tambahan fungsi baru, dengan contoh seperti mainan balok susun dan balok rongga. Oleh karena itu, diketahui bahwa tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui keefektifan perancangan mainan konstruktif untuk anak usia 4-6 tahun, dalam rentang usia ini anak mulai mengenal emosi, nilai sosial di lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari. Target utama dari permainan konstruktif balok

dengan fungsi baru adalah menggabungkan unsur inti dari mainan balok, dan puzzle menjadi permainan kreatif. Salah satu faktor pemilihan medium ini karena sesuai dengan rentang umur anak 4-6 tahun dimana anak lebih tertarik bermain sambil belajar serta sebagai media pendukung yang sudah familiar seperti mainan konstruktif.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya dukungan media atau alat peraga yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun, termasuk kurangnya variasi media pembelajaran anak seperti mainan konstruktif yang dapat merangsang daya imajinasi pada anak.
2. Mainan konstruktif yang sesuai dengan kebutuhan untuk usia 4-6 tahun belum sebanyak untuk usia 6 tahun keatas. Mainan yang tersedia di pasaran cenderung rumit dan belum sesuai dengan anak usia 4-6 tahun.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Identifikasi masalah diatas dapat ditarik rumusan masalah yaitu belum tersedianya media atau mainan konstruktif berupa yang dapat mendukung pembelajaran anak usia 4-6 tahun. Maka dari itu, perlu membuat perancangan mainan yang sudah familiar di TK tersebut untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Mainan konstruktif merupakan salah satu permainan membentuk sesuatu dari objek atau material tertentu.

## **1.4. Pertanyaan Perancangan**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang mainan konstruktif yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun, dengan fokus pada ukuran, dan variasi yang mendukung aspek perkembangan anak?
2. Bagaimana menggunakan material yang tepat untuk diaplikasikan pada mainan konstruktif untuk usia 4-6 tahun?

Dengan pertanyaan penelitian ini, penelitian dan perancangan dapat difokuskan untuk mengatasi kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran anak usia 4-6 tahun di Bandung Montessori *School*.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

Terdapat beberapa tujuan dalam perancangan mainan konstruktif balok untuk anak usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang mainan konstruktif balok sesuai dengan tahap perkembangan untuk anak usia 4-6 tahun, memperhatikan variasi pada ukuran, dan variasi yang mendukung aspek perkembangan pada anak.
2. Untuk mengetahui penggunaan material yang tepat untuk diaplikasikan pada mainan konstruktif untuk anak usia 4-6 tahun.

### **1.6 Batasan Perancangan**

Dalam perancangan ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan akan fokus mainan konstruktif anak usia 4-6 tahun atau usia pra-sekolah.
2. Salah satu fungsi produk merupakan mainan yang dapat dimainkan secara bersama-sama maupun secara individu oleh anak usia 4-6 tahun, dengan tujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan melalui media mainan konstruktif.
3. Perancangan ini tidak mendalami mengenai hubungan psikologi, komunikasi secara dalam, dan *parenting* bukan dari orang tua ke anak tetapi media mainan konstruktif terhadap anak.
4. Dalam perancangan ini tidak mendalami sisi praktik tindakan kelas guru terhadap murid.

## **1.7. Ruang Lingkup Perancangan**

Ruang lingkup pada perancangan yang dilakukan oleh penulis akan melakukan perancangan mainan konstruktif. Perancangan ini akan difokuskan untuk merancang mainan yang sesuai dengan kondisi di Bandung Montessori School yang membutuhkan media untuk bermain berupa mainan konstruktif seperti mainan balok kayu. Dalam perancangan ini mengedepankan dan menekankan peran bermain dalam melatih kemampuan anak-anak.

## **1.8. Manfaat Perancangan**

Berikut merupakan manfaat dari perancangan yang akan dibuat:

1. Untuk ilmu pengetahuan:
  - a. Melalui pengembangan mainan konstruktif balok, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
  - b. Dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran anak-anak pada usia ini dan memenuhi tuntutan pendidikan anak usia dini.
2. Untuk masyarakat:
  - a. Manfaat yang dapat diberikan kepada masyarakat terutama TK yang terlibat adalah dalam perancangan mainan konstruktif diharapkan dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih bermanfaat bagi anak-anak.
  - b. Dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan bekerja sama dalam konteks permainan.
3. Untuk industri:
  - a. Perancangan ini dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan produk lokal yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak di lingkungan TK.
  - b. Dapat menjadi acuan untuk perancangan mainan konstruktif balok berupa balok kayu melalui hasil perancangan yang dilakukan oleh penulis.

## **1.9. Sistematika Penulisan Laporan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Di bab ini membahas latar belakang sehingga dijadikan dasar oleh penulis merancang produk berupa mainan konstruktif balok. Memaparkan poin pembahasan seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II KAJIAN UMUM**

Pada bab ini menjelaskan dan memaparkan landasan teori dari studi yang sudah dilakukan oleh peneliti lain serta posisi perancangan penulis, jenis mainan konstruktif balok, mainan anak untuk usia 4-6 tahun, studi material, perkembangan anak usia 4-6 tahun, data lapangan, data wawancara, data observasi lapangan, dan gagasan awal perancangan.

### **BAB III METODOLOGI PERANCANGAN**

Bab ini membahas metodologi yang dilakukan penulis untuk perancangan mainan konstruktif balok balok untuk usia anak 4-6 tahun melalui proses kualitatif deskriptif, dan metode perancangan UCD (*User Centered Design*).

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang pembahasan mengenai proses perancangan dan visualisasi karya dilakukan oleh penulis, penjelasan dan pembahasan dari rumusan masalah perancangan, serta solusi yang diberikan untuk perancangan. Serta membahas tentang analisis perancangan, pertimbangan pemilihan bentuk dan warna, proses perancangan, material yang digunakan, proses pembuatan mainan, moodboard, sketsa alternatif dan analisis setiap bentuk dan visualisasinya, dan hasil akhir berupa perancangan mainan anak.

### **BAB V KESIMPULAN**

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dari perancangan yang sudah dilakukan oleh penulis dan saran membangun untuk peneliti selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini berisi studi literatur dan teori yang digunakan untuk perancangan mainan konstruktif balok untuk anak usia 4-6 tahun.

## LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi lampiran, berisi tentang dokumentasi pendukung selama pengerjaan laporan tugas akhir.