

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Anak usia dini yang memasuki usia emas (*golden age*) harus dilatih untuk memahami setiap konsep dasar. Keterampilan kognitif adalah kecakapan ilmiah yang memegang peranan penting bagi anak usia dini agar mampu mengasosiasikan keterampilan dasar dengan kegiatan pembelajaran (Irawan, 2022). Anak perlu mendapatkan pemberian stimulasi kognitif karena secara langsung dapat menstimulasi perkembangan yang lainnya, seperti moral dan agama, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, dan seni (Salsabela & Suzanti, 2022).

Bermain adalah cara terbaik untuk memenuhi kebutuhan stimulasi tersebut sebagai metode operasi mental yang interaktif, imersif, eksploratif, dan aktif (Moyses, 2014). Gerakan-gerakan motorik akan membuat anak mengarahkan kebebasan yang berarti dan membuat anak menjadi lebih tenang, gembira, dan merasakan kepuasan (Izzaty, 2017). Fenomena anak usia dini adalah suatu perhatian penting dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak. Dalam masa awal perkembangan ini, anak dapat dengan cepat memperoleh kemampuan dasar yang menjadi fondasi dalam tahap perkembangan selanjutnya (Shonkoff et al., 2016). Dengan itu fenomena ini menunjukkan pentingnya peran pendidik, orang tua, dan masyarakat dalam memberikan lingkungan yang mendukung dan stimulatif bagi anak-anak usia dini untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Perkembangan anak yang pernah berinteraksi dengan permainan pendidikan memiliki perbedaan dalam hal penerimaan rangsangan dibandingkan dengan anak yang tidak terlibat dalam jenis permainan tersebut. Anak-anak yang menggunakan alat permainan pendidikan mengalami tingkat rangsangan yang lebih tinggi (Lisa, Mustika, & Lathifah, 2020). Bermain *puzzle* dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif anak, termasuk kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif (Ellya, 2023). Dalam proses kegiatan belajar mengajar salah satu Sekolah Minggu di Bandung, menggunakan *puzzle* yang berupa kertas potongan sebagai salah satu media pembelajaran anak Sekolah Minggu tersebut, guna melatih keterampilan kognitif anak dan mengajar anak untuk menyelesaikan suatu masalah.

Sekolah Minggu merupakan kegiatan bersekolah mengajarkan pelajaran keagamaan pada anak-anak usia dini yang diadakan pada hari Minggu. Kegiatan yang dilakukan dalam Sekolah

Minggu yaitu bernyanyi bersama, membaca Alkitab, mendengarkan cerita Alkitab, serta melakukan kreativitas yang berkaitan dengan cerita Alkitab di hari Minggu tersebut. Di gereja Santo Gabriel yang terletak di daerah Bandung terdapat Sekolah Minggu yaitu Bina Iman Anak Santo Gabriel. Dalam Sekolah Minggu tersebut terdapat 3 pembagian kelas yaitu kelas A untuk anak usia 1-3 tahun yang masih didampingi dengan orang tua, kelas B anak usia 4-6 tahun yang mulai belajar sendiri tanpa di dampingi orang tua, dan terakhir kelas C anak usia 7-9 tahun.

Dalam menyampaikan bahan cerita Alkitab setiap kelasnya berbeda, saat dikelas A penyampaiannya biasa menggunakan video yang di tayangkan melalui proyektor, bisa juga menggunakan alat peraga seperti boneka, atau bisa juga melalui tampilan gambar-gambar, di kelas B penyampaian cerita alkitab juga bisa melalui gambar, video, juga alat yang mendukung cerita Alkitab, juga pembina membiarkan anak memaparkan apa yang diketahui melalui suatu gambar, sedangkan dikelas C jarang menggunakan video dan lebih sering dijelaskan materi langsung dengan berdiskusi. Bina Iman Anak Santo Gabriel menerapkan beberapa media untuk menyampaikan beberapa cerita injil seperti boneka, gambar yang di print, atau video yang di tayangkan melalui proyektor. Pada kelas B karena masuk ke masa dimanasudah tidak ditemani oleh orang tua. Menurut pengajar sekolah minggu tersebut, dalam mencoba mulai memahami Firman Tuhan, anak-anak kurang dapat memahami dengan baik jika pembina hanya menyampaikan melalui cerita saja, dibutuhkannya media yang dapat menarik perhatiannya, agar anak anak dapat memusatkan perhatiannya pada kaka pembina yang sedang menceritakan tentang cerita Alkitab. Karena tidak semua kelas yang ada di dalam Sekolah Minggu tersebut dapat fasilitas seperti proyektor karena ketersediaannya yang terbatas, maka dibutuhkannya alat yang bisa membuat anak tertarik untuk mendengarkan cerita Alkitab, karena jika hanya dengan dijelaskan oleh pembina, anak-anak sekolah minggu tersebut kurang dapat memahami isi cerita dengan baik, akan lebih baik jika anak-anak bisa ikut aktif dalam kegiatan belajar mengajar dalam Sekolah Minggu, jadi anak-anak mempunyai rasa ketertarikan dan rasa ingin tahu mengenai cerita Alkitab. Anak-anak juga bisa turut aktif dalam mendengarkan cerita Alkitab.

Dengan adanya keterbatasan media yang dimiliki Bina Iman Anak Santo Gabriel, maka dari itu dalam penelitian ini membuat mainan yang mendukung kegiatan belajar mengajar anak yang ada pada Bina Iman Anak Santo Gabriel, tujuan dibuatnya permainan ini, agar anak dapat memahami isi cerita dengan melakukan suatu aktivitas dengan bermain bersama agar meningkatkan rasa keingintahuan anak anak yang ada pada sekolah minggu tersebut, yang

membuat anak terlatih untuk berfikir sambil bermain juga memahami isi cerita tersebut melalui permainan yang akan dirancang.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Terbatasnya fasilitas setiap kelas yang ada pada Bina Iman Anak Santo Gabriel.
2. Belum tersedianya media pembelajaran agama Katolik yang tepat dan efektif bagi anak usia 4 – 6 tahun di Gereja Santo Gabriel.
3. Kurangnya variasi alat permainan edukasi yang menyertakan cerita Alkitab.
4. Pentingnya pembuatan alat permainan anak dengan tingkat kesulitan yang sesuai untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia 4 – 6 tahun.
5. Mendorong minat anak untuk mempelajari dan memahami cerita alkitab.

## **1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada pada penelitian, maka rumusan masalah menjawab permasalahan dengan merancang produk guna mengoptimalkan stimulasi perkembangan kognitif anak pada usia 4 – 6 tahun. Belum tersedianya alat permainan yang melatih perkembangan kognitif anak pada usia 4 – 6 tahun. Perancangan permainan ini guna membantu sarana kegiatan belajar mengajar Bina Iman Anak Santo Gabriel agar membuat anak memiliki rasa ketertarikan dalam mempelajari cerita Alkitab.

## **1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question*)**

Pertanyaan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Unsur edukasi cerita Alkitab apa saja yang dibutuhkan untuk diimplementasikan pada alat permainan edukatif untuk anak usia 4 – 6 tahun?
2. Bagaimana desain alat permainan edukatif yang efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran agama Katolik bagi anak usia 4 – 6 tahun?

## **1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)**

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengimplementasikan unsur edukasi agama Katolik yang dibutuhkan pada alat permainan edukatif untuk anak usia 4 – 6 tahun.

2. Untuk menghasilkan desain alat permainan edukatif yang efektif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agama Katolik bagi anak usia 4 – 6 tahun.

#### **1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)**

1. Perancangan alat permainan edukatif difokuskan pada anak Sekolah Minggu Gereja Santo Gabriel Bandung usia 4 – 6 tahun mulai dari bulan September 2023 – Mei 2024 karena sesuai dengan *timeline* masa perkuliahan.
2. Penelitian berfokus pada media pembelajaran berupa puzzle dengan unsur agama Katolik sesuai dengan kebutuhan lapangan untuk meningkatkan kognitif anak mengenai isi cerita Alkitab yang dijelaskan oleh pembina yang ada pada Gereja Santo Gabriel.
3. Perancangan produk menggunakan material yang aman untuk digunakan oleh anak usia dini agar tidak menimbulkan efek yang tidak baik bagi anak.

#### **1.7. Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan (*Scope*)**

Penelitian ini dilakukan di Gereja Katolik Santo Gabriel yang berlokasi di Jl. Sumber Makmur No.4, Babakan, Kec. Babakan Ciparay, Kota Bandung, Jawa Barat 40222.

#### **1.8. 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 Katolik bagi anak berusia 4-6 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 4-6 tahun untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak.

##### 3. Manfaat bagi Industri

Dapat menambah varian mainan bagi anak usia 4-6 tahun yang menyertakan edukasi agama Katolik.

## **1.9. Sistematika Penulisan Laporan**

### **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 penggalan 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.