

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada usia tertentu pertumbuhan anak berada di tahap mengeksplor atau mencari informasi berdasarkan lingkungan serta barang di sekitarnya, masa pertumbuhan ini terjadi di usia *golden age*, di mana perkembangan dan pertumbuhan anak meningkat pesat (Chamidah, 2009). Anak akan lebih merasa tertarik melakukan suatu kegiatan dengan apa yang mereka lihat. Hal spontan yang biasa dilakukan anak ialah bermain yang bertujuan menyenangkan karena pada dasarnya anak di masa *golden age* selalu ingin bermain.

Menurut Purwanti (2013), memilih permainan yang bermanfaat merupakan salah satu cara yang tepat. Manfaat kegiatan bermain tersebut dapat menggunakan media untuk menguatkan keterampilan serta kemampuan anak. Selain itu, anak belajar menggunakan peralatan bermain yang mereka gunakan dan melalui interaksinya dengan orang lain dan lingkungannya sambil bermain. Manfaat yang dapat dicapai anak dapat dilihat pada berbagai jenis perkembangan, termasuk aspek keterampilan seperti fisik, motorik, sosial, emosional, kepribadian, olahraga dan keterampilan menari (Tedja saputra, 2001).

Perkembangan anak usia dini tidak hanya tentang pendidikan akademik, tetapi harus diperhatikan juga perkembangan sensor motorik dan kognitif. Salah satu dasar pembentuk penyesuaian perkembangan tulang, otot, dan sistem saraf anak merupakan hal penting agar memaksimalkan sistem kerja motorik anak yang berpengaruh pada pertumbuhan anak (Samsudin, 2008). Di masa *golden age* usia 3 - 5 tahun anak sedang melakukan perkembangan pesat pada aspek keterampilan motorik, di mana pada periode ini anak mengalami kemajuan besar terutama sangat peka terhadap segala informasi yang mereka dapatkan sesuai dengan lingkungannya menurut (Santrock, 2011). Kemampuan motorik merupakan suatu kualitas seseorang untuk mempermudah keterampilan gerak, dan juga meningkatkan dengan pergerakan. Mengembangkan motorik dapat dilatih melalui gerakan halus

maupun kasar, kemahiran dalam pengelolaan, mengordinasi keterampilan tubuh dan mengontrol gerakan dalam tubuh. Pengenalan warna pada kemampuan anak juga merupakan salah satu tantangan perkembangan dalam domain kognitif. Kinerja kognitif merupakan hasil kombinasi dari pematangan sistem saraf dan otak juga beradaptasi terhadap lingkungan. Saat anak memasuki usia dini, pengembangan kognitif dikatakan mendorong anak untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dengan Panca indra mereka untuk menyelesaikan kesulitan yang mereka hadapi (Hernia, 2013). Persepsi warna anak menjadi salah satu tahapan

proses belajar seperti pendengaran, penglihatan, dan memori, sehingga mampu mengenali warnamenjadi aspek kemampuan kognitif, dan ketiga hal tersebut berkaitan dengan perkembangan intelektual anak.

Maka dari itu penulis melihat adanya potensi dalam perancangan fasilitas belajardengan harapan dapat membantu memenuhi kebutuhan anak akan perkembangan motorikjuga kognitif agar berjalan beriringan dengan kemampuan akademik anak di masa *golden age*.

Menurut Ani (2011), Fasilitas yang digunakan untuk pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar anak. Hal serupa juga diungkapkan oleh Sholekhah I. M dan Syamsu (2014) bahwa hasil pembelajaran anak akan menjadi lebih baik jikalau diberikan fasilitas belajar yang layak. Selain faktor akademik dan metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga memegang peranan penting. Fasilitas belajar anak yang harus diperhatikan salah satunya ialah meja belajar. Fungsi utama meja belajar ialah sebagai tempat menulis, dan membaca yang mendukung dalam hal belajar. Meja belajar tidak hanya diperuntukkan untuk aktivitas belajar namun juga bisa dikaitkan dengan kegiatan motorik anak. Banyak sekali macam - macam meja belajar dari yang sederhana hingga memiliki fitur yang menambah daya tarik anak. Mulai dari bentuk hingga yang digunakan agar dapat memenuhi kebutuhan fasilitas belajar anak.

Penulis berharap, perancangan fasilitas belajar ini dapat membantu memenuhi kelengkapan fasilitas belajar anak yang dapat mendukung kegiatan

motoriknya selain bermain juga dapat memacu anak untuk lebih semangat dalam memulai aktivitas belajar.

1.2. Identifikasi Masalah

Pada masa *golden age* anak, kegiatan belajar bukan hanya tentang pendidikan akademik, tetapi harus memperhatikan juga sensor motoriknya, aktivitas anak menjadi aspek penting untuk ditinjau seperti pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor harus berjalanberiringan dengan kemampuan motorik anak.

Fasilitas yang digunakan untuk pembelajaran anak juga harus diperhatikan karena memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar dan keinginan anak agar dapat meningkatkan semangat untuk memulai aktivitas belajar.

1.3. Rumusan Masalah

Proses bagi seorang anak untuk mengembangkan keterampilan motorik memerlukan intensitas dalam kegiatannya, sedangkan bagi anak kegiatan bermain lebih menarik dibandingkan melakukan pembelajaran karena minat anak lebih mudah dipancing melalui kegiatan yang menyenangkan.

1.4. Pertanyaan perancangan

1. Bagaimana cara merancang fasilitas belajar yang dapat melatih kegiatan motorik anak?

1.5. Tujuan Perancangan

1. Untuk dapat merancang meja belajar anak yang dapat melatih aktivitas belajar sertamendukung kegiatan motorik anak.

1.6. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada fasilitas belajar yang dapat melatih kegiatan motorik danmeningkatkan semangat aktivitas belajar anak dimasa *golden age*. Hal ini disebabkan agar anak dapat mengembangkan dan memaksimalkan sistem kerja motorik yang berpengaruh pada pertumbuhan di masa tersebut.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Merancang fasilitas belajar anak untuk meningkatkan minat belajar anak juga memenuhi kebutuhan perkembangan sistem motorik anak dimasa *golden age*.

1.8. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mendatangi beberapa Lembaga pendidikan anak usiadini, dan penulis menemukan kendala saat melakukan penggalian data karena anak tersebut berperan sebagai pengguna dan juga belum dapat mengutarakan kebutuhannya dengan baik.

1.9. Manfaat Perancangan

1. Bagi Pengetahuan: Perancangan ini diharapkan bisa memberi kontribusi keilmuan padaprogram studi Desain Produk.
2. Bagi Masyarakat: Perancangan meja belajar ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi anak usia dini untuk memenuhi kebutuhan aktivitas belajar.
3. Bagi Industri: Perancangan meja belajar untuk menunjang aktivitas belajar anak ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk membuat furnitur yang mumpuni di masa ini.

1.10. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Pertanyaan Perancangan
- 1.5 Tujuan Perancangan
- 1.6 Batasan Masalah
- 1.7 Ruang Lingkup Perancangan
- 1.8 Keterbatasan Perancangan
- 1.9 Manfaat Perancangan

1.10 Sistematika Penulisan Laporan

BAB II KAJIAN

2.1 Kajian Pustaka

2.2 Kajian Lapangan

2.3 Summary

BAB III METODE

3.1 Rencana Penelitian

3.2 Metode Penggalan Data

3.3 Proses Perancangan

3.4 Metode Validasi

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Proses Perancangan

4.2 Hasil Validasi

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran/Rekomendasi