

BAB I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca, menulis, merancang dan memandang disertai dengan kemampuan berpikir kritis terhadap suatu hal yang menyebabkan seseorang dapat berkomunikasi dan menciptakan makna terhadap dunianya (Kharizmi, 2015). Dalam Deklarasi Praha 2003, ada empat aspek literasi dasar dalam diri manusia, berupa : *Speaking and Listening, Reading and Writing, Counting and Calculating, Perceiving and Drawing* (Faizah 2021, dalam (Rosandini & Rahman, 2021). Disisi lain, dalam wawancara bersama ahli literasi, Ibu Dewi Utama Faizah (2021) mengatakan, bahwa saat ini sistem pendidikan literasi dasar di Indonesia pada anak usia dini hanya berfokus pada membaca, menulis, dan berhitung. Hal tersebut dikarenakan salah satu aspek literasi dasar yaitu *perceiving and drawing* kurang diperhatikan dan belum menjadi prioritas dalam sistem pendidikan di Indonesia. Hal tersebut mengakibatkan adanya pemberdayaan inderawi yang belum tuntas dalam perkembangan pada anak usia dini, khususnya pada usia tiga hingga enam tahun. Kemampuan *perceiving and drawing* menjadi salah satu aspek literasi dasar yang penting dalam meningkatkan perkembangan tumbuh kembang anak usia dini, hal tersebut dapat dilatih dengan menstimulasi kemampuan motorik halus dan kognitif anak, salah satunya melalui media belajar menggunakan *craft* (Faizah 2021, dalam (Rosandini & Rahman, 2021).

Dalam buku *A Dictionary of Art and Craft* oleh Kemoli (1994) menjelaskan bahwa *craft* sebagai kegiatan keterampilan untuk mengubah berbagai material menjadi sesuatu yang *aesthetic* atau fungsional. Dalam hasil observasi beberapa *brand local* produk *craft kit* di Indonesia seperti Menthilis dan Kotak Main Mainan, keduanya memfasilitasi produk permainan sekaligus media pembelajaran berupa *craft kit* untuk melatih kreatifitas, imajinasi, motorik halus dan kasar pada anak usia dini. Menthilis berfokus pada produk *Do It Yourself* (DIY) yang melatih *problem solving skills* pada anak, dimana beberapa produknya mengarah pada ilmu *sains*, sedangkan Kotak Main

Mainan menyediakan peralatan dan bahan untuk membuat *craft kit* yang dapat melatih motorik halus anak berupa kertas, cat, *stamp* dan lainnya. Saat ini, teknik dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan *craft* masih sebatas pada kertas, benang, lem, kain flanel dengan teknik yang sering dijumpai adalah melipat, menggunting dan menempel. Disisi lain, melalui wawancara bersama Ibu Devi Azhar sebagai *Founder* Komunitas Familia Kreativa mengatakan bahwa terdapat kebutuhan media pembelajaran selain *printable* dan *activity book*. Dalam hal ini bahan tekstil seperti kain dan benang sebagai bahan pembuatan *craft* masih jarang digunakan yang dapat menjadi peluang sebagai variasi modul pembelajaran baru pada *craft kit* (Rosandini & Rahman, 2021). Oleh karena itu, perkembangan *craft kit* di Indonesia, menjadi kurang bervariasi baik dalam teknik, material maupun visualnya, serta berdasarkan observasi produk *craft kit* di beberapa *brand* lokal masih jarang yang penerapan konten lokal pada produk *craft kit*.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, memiliki lingkup pencapaian perkembangan anak pada motorik halus salah satunya dengan kegiatan meronce benda yang cukup besar. Kegiatan meronce sebagai keterampilan koordinasi mata dengan tangan untuk memasukan benang kedalam lubang roncean dengan kecermatan sesuai pola (Sumanto 2015, dalam (Nasaruddin, 2021). Dalam hal ini, kegiatan meronce dapat melalui salah satu unsur *craft* / kriya yaitu *structure techniques* atau dikenal sebagai reka rakit jenis teknik tenun (*woven*) yang terbentuk dari struktur anyaman benang lungsin dan pakan menggunakan alat tenun (Kamus Mode Indonesia, dalam (Rumeksa et al., 2012). Sehingga, *structure techniques* dengan jenis teknik tenun (*woven*) sebagai kegiatan meronce memiliki potensi untuk menjadi variasi teknik media pembelajaran yang dapat melatih motorik halus anak melalui *craft kit* menggunakan bahan tekstil.

Berdasarkan hal tersebut, maka terdapat peluang pengembangan media ajar melalui pemerayaan variasi teknik, material dan visual pada media pembelajaran berupa *craft*

kit menggunakan bahan tekstil melalui salah satu unsur kriya yaitu *structure techniques* jenis teknik tenun (*woven*) dengan menerapkan konten lokal. Hal ini sekaligus dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar *perceiving and drawing* dengan melatih motorik halus dan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran *craft kit*.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Adanya potensi pengembangan media ajar anak berupa *craft kit* melalui pemerkayaan variasi teknik, material dan visual menggunakan media bahan tekstil.
2. Adanya potensi perancangan *craft kit* melalui salah satu unsur kriya yaitu *structure techniques* dengan jenis teknik tenun (*woven*) untuk anak usia dini dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dasar *perceiving and drawing*.
3. Adanya potensi penambahan unsur konten lokal pada *craft kit* sebagai media ajar anak usia dini.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan media ajar berupa *craft kit* melalui pemerkayaan variasi teknik, material dan visual dengan menggunakan media bahan tekstil ?
2. Bagaimana cara metode perancangan *craft kit* melalui salah satu unsur kriya yaitu *structure techniques* dengan jenis teknik tenun (*woven*) untuk anak usia dini dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dasar *perceiving and drawing*?
3. Bagaimana mengaplikasikan unsur konten lokal pada *craft kit* sebagai media ajar anak usia dini ?

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Produk

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah produk *craft kit* sebagai media ajar.

2. Teknik dan Material

Menggunakan salah satu unsur kriya yaitu teknik *structure techniques* dengan jenis teknik tenun (*woven*) dengan material yang digunakan untuk membuat *craft kit* adalah bahan tekstil

3. *Target Market*

Target market pada penelitian ini adalah anak usia dini dan orang tua yang memperhatikan kegiatan belajar anak dan membutuhkan media pembelajaran sebagai kegiatan belajar anak dirumah.

4. Objek Penelitian

Objek penelitian berupa *craft kit* sebagai media ajar dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dasar *perceiving and drawing*.

I.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan penelitian dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Mengembangkan media ajar anak berupa *craft kit* melalui pemerdayaan variasi teknik, material dan visual menggunakan media bahan tekstil.
2. Membuat perancangan *craft kit* melalui salah satu unsur kriya yaitu *structure techniques* dengan jenis teknik tenun (*woven*) untuk anak usia dini dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dasar *perceiving and drawing*.
3. Menerapkan unsur konten lokal sebagai media ajar anak usia dini pada *craft kit*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Terciptanya teknik, material dan visual baru pada media ajar anak berupa *craft kit* menggunakan bahan tekstil.

2. Terciptanya perancangan *craft kit* melalui salah satu unsur kriya yaitu *structure techniques* dengan jenis teknik tenun (*woven*) untuk anak usia dini dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dasar *perceiving and drawing*.
3. Terciptanya penerapan unsur konten lokal sebagai media ajar anak pada *craft kit*.

1.7 Metodologi Penelitian

Metode penelitian dalam proses pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, sebagai berikut :

1. Studi Literatur.

Metode Studi Literatur dilakukan untuk pengumpulan data melalui *e-book*, buku dan penelitian jurnal dengan topik yang sesuai dengan topik penelitian yang di diteliti seperti data tentang literasi, perkembangan anak, tekstil, *craft* dan *structure techniques*.

2. Wawancara.

Metode wawancara dilakukan secara *offline* dan *online* kepada beberapa narasumber untuk mendapatkan informasi dari topik penelitian yang diteliti. Pertama bersama Ibu Dewi Utami Faizah selaku Ahli literasi melalui *online*, untuk mendapatkan informasi literasi dan perkembangannya di Indonesia, literasi dasar *perceiving and drawing* serta media pembelajaran berupa *craft kit*. Kedua bersama Ibu Devi Azhar selaku *founder* dari komunitas Familia Kreativa melalui *online* dan *offline* untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan *craft kit* dan kebutuhan orang tua dalam media pembelajaran anak serta melihat produk fisik dari Familia Kreativa. Ketiga bersama Mba Amanda Amelia selaku *founder* dari *brand* Kotak Main Mainan untuk mendapatkan informasi mengenai produk *craft kit* di *brand* Kotak Main Mainan.

3. Observasi.

Metode Observasi secara *offline* dan *online* dilakukan di beberapa tempat yang menjual produk *craft kit* seperti Gramedia, *Toys Kingdom*, *Books & Beyond*, The Menthilis Project, Kotak Main-mainan dan Komunitas Familia Kreativa untuk melihat perkembangan produk *craft kit* di Indonesia.

4. Eksplorasi

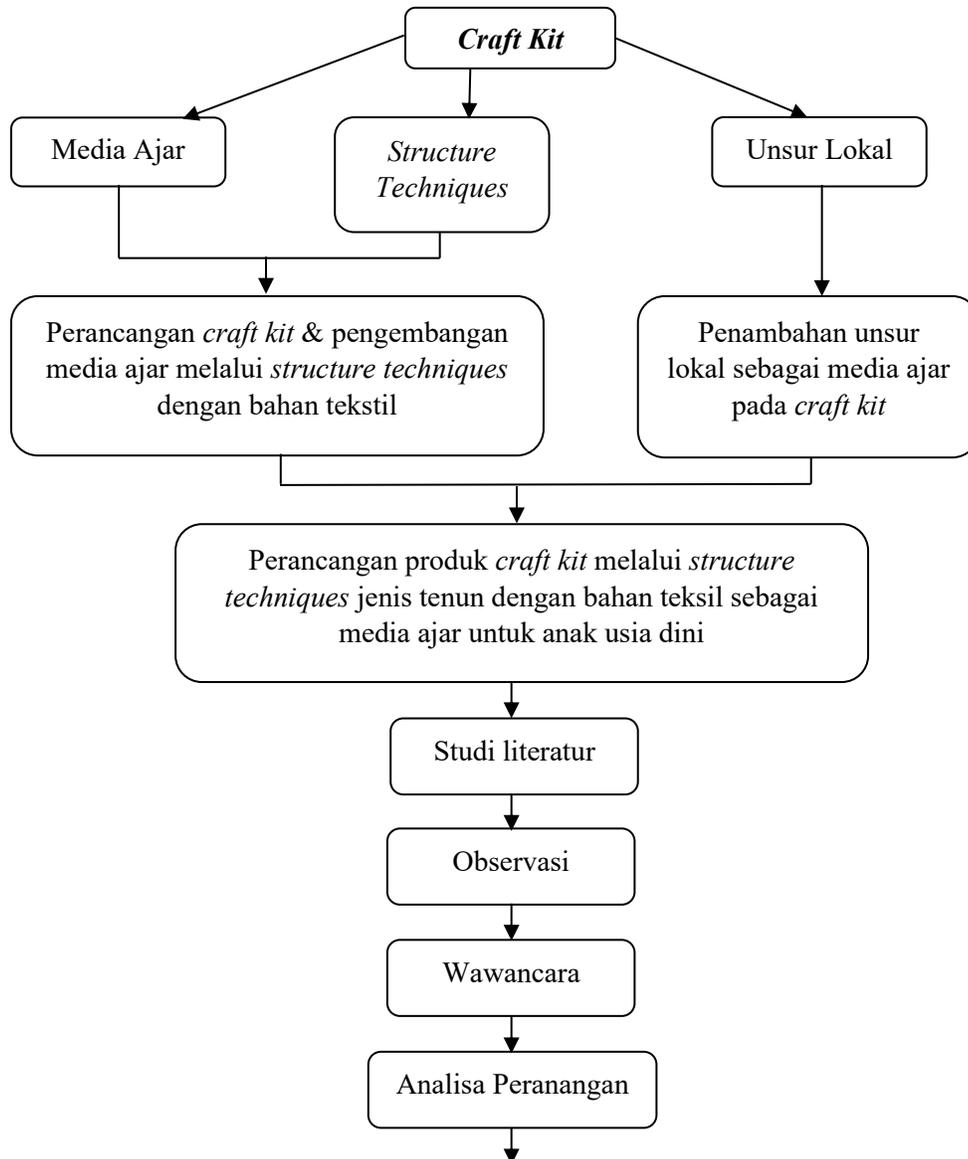
Metode Eksplorasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai material alat dan bahan tekstil serta visual yang tepat untuk diaplikasikan pada produk *craft kit* sebagai media ajar anak usia dini.

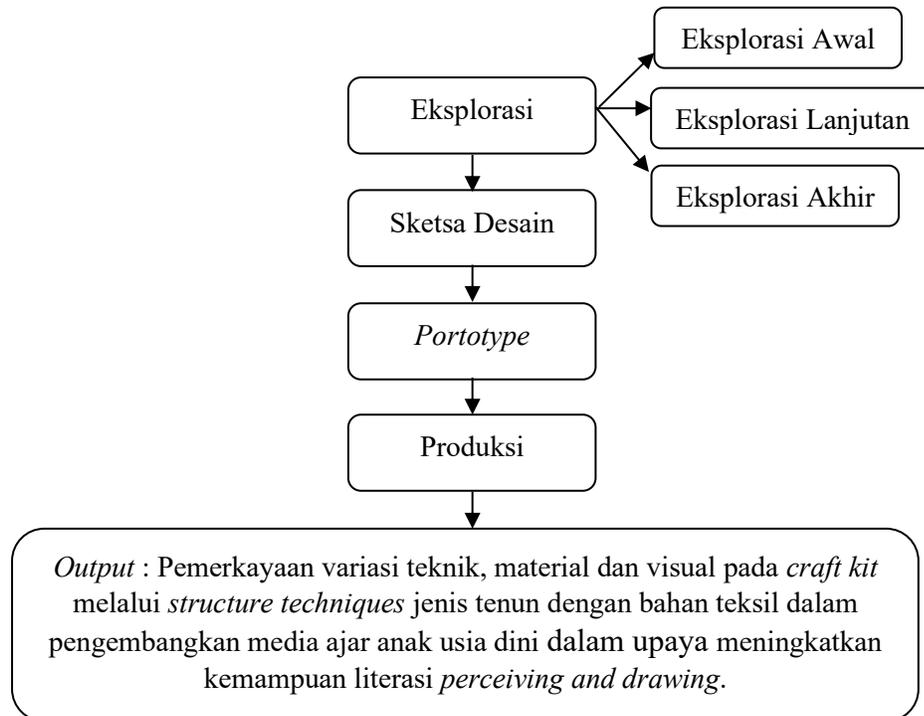
1.8 Kerangka Penelitian

Adapun kerangka penelitian dari penelitian ini, sebagai berikut :

Bagan I.1 Kerangka Penelitian

(sumber : dokumentasi pribadi)





1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini, sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Terdapat pendahuluan yang berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, Kerangka Penelitian, Sistematika Penulisan.

Bab II Studi Pustaka

Menjelaskan mengenai fakta dari data dan teori dari topik penelitian yang diteliti.

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Menjelaskan mengenai pemaparan data literatur, primer dan sekunder yang digunakan dalam topik penelitian yang diteliti.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pemaparan konsep perancangan hingga proses pengerjaan karya yang akan dibuat dalam beberapa tahapan-tahapan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Terdapat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah diteliti.