

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Merujuk pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 3, rentang usia dini di Indonesia berkisar antara 0-6 tahun. Pada fase ini juga merupakan fase peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan sosio emosional pada anak usia dini (Ariyanti, n.d.). Perkembangan kognitif pada anak merupakan perkembangan yang berfokus pada proses pembelajaran daripada hasil pembelajaran. Menurut teori Jean Piaget perkembangan kognitif anak dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu tahap sensorimotor yang berada pada rentang usia 0-24 bulan, lalu tahap praoperasional di rentang usia 2-7 tahun, tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun, dan yang terakhir ada pada tahap operasional formal di usia 12 tahun keatas (Saul McLeod, 2024).

Pada tahap praoperasional (2-7 tahun) anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar yang menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis. Pada tahap ini cara berpikir anak bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis (Marinda Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, n.d.). Piaget membagi tahapan praoperasional menjadi dua sub-tahapan, yaitu fungsi simbolik pada usia 2-4 tahun dan pemikiran intuitif 4-7 tahun. Anak-anak usia dini yang tergabung pada sub-tahapan pemikiran intuitif memiliki kemampuan yang lebih mengandalkan logika sehingga mampu memecahkan masalah dengan logis (Nasution et al., 2024). Sehingga memberikan pendidikan pada usia dini melalui APE dinilai efektif untuk memberikan pengetahuan baru kepada anak usia dini.

Anak pada usia 4-6 tahun (sub-tahapan pemikiran intuitif) sedang menyukai proses pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Rasa ingin tahu pada fase 4-6 tahun sedang tinggi sehingga harus difasilitasi dan dimanfaatkan dengan baik

agar informasi yang mereka dapat merupakan informasi yang baik dan benar. Keterampilan anak akan terus berkembang jika distimulasi dengan kegiatan bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan juga memiliki konsep yang dekat dengan keseharian anak (Bahri et.al, 2023). APE menjadi salah satu sarana yang bisa digunakan oleh guru dengan mengimplementasikan model pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata anak sehari-hari untuk menemukan makna materi pelajaran tersebut bagi kehidupan anak termasuk mengenalkan kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia.

Indonesia terkenal dengan negara yang kaya akan sumber daya alam yang melimpah. Sumber daya alam di Indonesia bukan hanya memiliki nilai ekonomi namun juga makna social, budaya, dan politik (Hidayat, 2011). Sejak zaman dahulu rempah selalu menjadi primadona bagi bangsa lain untuk mereka ambil. Rempah merupakan salah satu kekayaan alam Indonesia yang memiliki peran penting karena dapat menjadi Identitas bangsa Indonesia salah satunya di bidang kuliner dan obat tradisional untuk dikenal di berbagai negara.

Zaman sekarang pengetahuan mengenai rempah khas Indonesia cukup lemah, terutama pada anak-anak muda sekarang. Berdasarkan hasil observasi awal di Pos PAUD Cihaurgeulis dari 10 rempah yang dijadikan bahan awal observasi, 90% anak hanya mengetahui 1-2 jenis rempah. Hal ini menunjukkan bahwa adanya penurunan pengetahuan terhadap rempah-rempah yang ada di Indonesia. Hal itu disebabkan oleh berbagai factor, diantaranya dengan maraknya produk-produk instan termasuk rempah bubuk instan yang membuat pembelian bentuk asli rempah menjadi menurun.

Indonesia sebagai negara yang kaya akan sumber daya alamnya harus dapat melakukan perlindungan terhadap sumber daya alamnya dari aktivitas-aktivitas yang dapat merugikan Indonesia (Farhani & Chandranegara, 2019). Oleh karena itu, perancangan alat permainan edukatif dalam bentuk puzzle diharapkan dapat membantu pelestarian rempah di Indonesia dengan mengenalkan rempah-rempah tersebut kepada anak usia dini.

1.2. Identifikasi Masalah

Berikut daftar masalah yang teridentifikasi berdasarkan latar belakang diatas:

1. Menurunnya pemahaman mengenai warisan budaya Indonesia, salah satunya rempah khas Indonesia.
2. Belum ada APE yang mendukung pengenalan rempah sebagai salah satu warisan budaya Indonesia.

1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah belum adanya APE yang mendukung pembelajaran mengenai warisan budaya rempah Indonesia di POS PAUD Cihaurgeulis. Maka rumusan masalah yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah dengan merancang APE dalam bentuk puzzle magnet sebagai upaya dalam mengenalkan warisan budaya rempah Indonesia.

1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

Pertanyaan pada penelitian adalah bagaimana desain APE yang efektif untuk mendukung pembelajaran dalam mengenalkan warisan budaya rempah Indonesia?

1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang APE puzzle magnet sebagai media pembelajaran dalam upaya mengenalkan warisan budaya rempah Indonesia kepada anak usia dini.

1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

Batasan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di POS PAUD Cihaurgeulis, karena sekolah ini memiliki siswa-siswa yang kompeten dalam pembelajaran namun masih minim APE yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Penelitian ini berfokus pada anak usia 4-6 tahun, karena pada usia ini merupakan fase dimana rasa ingin tahu anak sedang meningkat dan dapat meresap informasi dengan cepat sehingga dinilai cocok untuk mengenalkan warisan budaya rempah Indonesia.

3. Rempah yang digunakan pada penelitian ini adalah 12 jenis rempah. Rempah yang dipilih merupakan jenis rempah berdasarkan buku ‘Rempah & Herba Kebun-Pekarangan Rumah Masyarakat: Sumber Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-kebugaran’ dan website resmi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang di unggah pada 22 Agustus 2021 mengenai rempah khas Indonesia yang memiliki potensi yang sangat tinggi.
4. Penelitian ini berfokus pada perancangan APE dalam bentuk puzzle magnet sebagai media pembelajaran warisan budaya rempah Indonesia.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)

Ruang lingkup dalam penelitian ini, berfokus pada pengenalan rempah melalui APE dalam bentuk puzzle *board* yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun. Bentuk, ukuran, material, ilustrasi, warna, hingga bahan ajar yang digunakan pada puzzle magnet ini disesuaikan dengan standar keamanan dan kenyamanan anak usia 4-6 tahun untuk menciptakan produk yang efektif dalam mengenalkan rempah kepada anak usia 4-6 tahun. Lokasi penelitian ini dilakukan di POS PAUD Cihaurgeulis, Kel. Cihaurgeulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (*Limitation*)

Keterbatasan pada penelitian ini adalah menentukan jenis APE yang cocok untuk mengenalkan rempah dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi. Objek penelitian yang merupakan anak-anak menjadi salah satu kendala saat proses wawancara untuk mendapatkan hasil yang pasti, sehingga observasi berulang menjadi alternatif lain dalam memecahkan masalah tersebut.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat memberikan kontribusi keilmuan pada jurusan Desain Produk dan jurusan linear yang berkaitan dengan perancangan APE sebagai media pembelajaran pengenalan warisan budaya Indonesia.

2. Bagi Masyarakat

Ikut serta dalam memenuhi SDG (*Sustainable Development Goals*) dalam kategori *Quality Education* dengan menghasilkan rancangan puzzle magnet

sebagai upaya melestarikan warisan budaya rempah Indonesia kepada anak usai dini.

3. Bagi Industri

Berkontribusi menambah variasi APE jenis puzzle magnet yang memperkenalkan warisan budaya Indonesia kepada anak usia dini.

1.10. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, keterbatasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II KAJIAN

Berisikan kajian pustaka yang menjelaskan studi literatur mulai dari penelitian terdahulu, kajian teoretis dan kajian empiris.

3. BAB III METODE

Berisikan tentang metodologi penelitian, metodologi perancangan yang digunakan dalam penelitian, penentuan perancangan penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan rehabilitas data, teknik analisis data, dan intrepresiasi data.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisikan langkah-langkah dalam proses perancangan produk hingga proses pembuatan produk berupa puzzle magnet sebagai salah satu media pembelajaran melestarikan warisan budaya rempah Indonesia, dan juga hasil uji validasi produk.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan hasil perancangan penelitian dan juga pemberian saran yang berguna atas perancangan produk untuk penelitian selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan sumber-sumber referensi sebagai yang digunakan selama proses perancangan produk dan penulisan laporan.