

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Sebagai Permainan Edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan Edukasi dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Belajar bagi anak menjadi menyenangkan. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena dapat bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang kognitif atau nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak secara kritis dan positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berfikir matematis. Salah satu jenis permainan tersebut adalah puzzle. Menurut Ismail (2011:199) puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Dengan menggunakan puzzle anak lebih menarik untuk belajar dan tidak membosankan. Permainan puzzle dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini..

Menanggapi hal tersebut perancang mencoba menciptakan sebuah produk yang mampu menghadirkan alat bantu pengenalan transportasi darat berupa mainan edukasi, belajar dengan alat bantu belajar tidak lain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep. Pengenalan akan berbagai konsep yang dikenalkan lewat alat bantu belajar perlu diperkenalkan secara dini untuk mempersiapkan anak didik kepada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, yaitu sekolah dasar. Disini perancang mencoba membuat sebuah mainan edukasi puzzle dengan sistem magnet, dimana bahan bakunya menggunakan limbah kayu jati belanda dari pallet bekas yang di proses ulang dengan cara ditutup pori-pori nya menggunakan dempul kemudian dihaluskan dengan hampelas, dilem sesuai ukuran lalu kemudian ditanam magnet untuk menyatukan setiap bagian, dan finishing menggunakan cat duco, kertas decal, untuk varnish menggunakan biovarnish foodgrade sehingga aman untuk anak-anak. Selain untuk

mengenalkan transportasi darat kepada anak-anak permainan edukasi ini juga bisa untuk melatih sensor motorik anak. Melatih Sensor motorik pada anak merupakan kegiatan yang bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan, dan kepekaan pada anak.

Pada umumnya perkembangan dan pertumbuhan syaraf dan otot yang terdapat pada anatomi anak masing-masing memiliki perbedaan. Perbedaan yang terjadi bisa dikarenakan faktor DNA, keturunan, lingkungan, kebiasaan, dll. Oleh karena itu pertumbuhan dan perkembangan sensor motorik pada anak dapat di maksimalkan dengan cara memberikan rangsangan atau stimulasi yang baik, benar dan tepat. Pemberian stimulasi sensor pada anak yang baik maksudnya adalah pemberian stimulasi yang memberikan kemudahan pada “si anak”, untuk memproses penerimaan rangsangan yang diberikan oleh pemberi simulasi. Pemberian rangsangan untuk meningkatkan sensor motorik yang benar adalah memberi rangsangan kepada “si anak” dengan memberikan kenyamanan pada “si anak”. maksud dari pemberian rangsangan yang tepat adalah pemberian rangsangan secara tepat dalam penyampaian, tepat dalam penerapan, tepat dalam melakukan kegiatan, tepat dalam menentukan waktu kegiatan, dengan cara yang tepat serta telah disesuaikan dengan perkembangan “si anak”. Stimulasi atau rangsangan pada anak baik di terapkan untuk mengoptimalkan pertumbuhan sensor motorik pada anak. Apa lagi kalau penerapan kegiatan rangsangan ini dilakukan setiap hari dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan Sensor motorik pada anak-anak dapat di maksimalkan dengan alat peraga berupa mainan edukasi sebagai alat bantu mengoptimalkan dan memberi pelajaran kepada anak-anak dengan cara yang unik.

B. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL

Judul yang saya angkat dalam perancangan ini ialah “ Mainan Edukasi Construction Puzzle ”. Pada kali ini produk yang akan saya rancang dikhususkan anak-anak usia 4-6 tahun yang diberi nama “WOPZ”. Alat permainan edukatif (APE) adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Berbeda dengan alat permainan umumnya, alat permainan edukatif banyak ditemukan di lembaga penyelenggaraan program pendidikan anak pra sekolah (Kelompok Bermain ataupun Taman Kanak-Kanak). APE adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan edukatif dan dapat merangsang otak pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi) jarak).

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan mainan edukasi ini adalah untuk mengembangkan sensor motorik anak serta untuk mengenalkan jenis-jenis transportasi darat kepada anak-anak.

D. PERMASALAHAN PERANCANGAN

Selain waktu yang sangat singkat dalam merancang mainan edukasi ini, ada beberapa permasalahan lain yang dihadapi dalam upaya menyelesaikan proses perancangan. Diantaranya:

1. Bagaimana membuat mainan dengan desain yang sederhana namun mempunyai manfaat yang maksimal?
2. Bagaimana membuat mainan yang aman untuk anak usia 4-6 tahun?

E. MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat dari perancangan Mainan Edukasi Construction Puzzle ini antara lain:

- Mampu melatih konsentrasi pada anak
Semakin dini usia anak semakin terbatas pencurahan perhatiannya. Oleh karena itu permainan dan pengajaran yang menggunakan alat salah satu

manfaat yang didapatkan dari permainan puzzle anak adalah melatih koordinasi yang efektif antara tangan dan mata anak-anak.

- Mengajar dengan lebih cepat dengan waktu relatif singkat]
Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin bisa tersampaikan atau salah paham. Namun dengan bantuan alat dan media yang baik, guru bisa menjelaskan dalam waktu cepat dan mencapai indikator keberhasilan belajar lebih cepat. Sebagai contoh, puzzle dengan model mobil. Anak-anak dilatih sedemikian rupa untuk memberikan kesimpulan dimana letak roda, pintu, ataupun atap mobil sesuai dengan logika bentuk mobil yang sebenarnya.
- Membantu meningkatkan motorik halus anak-anak
Ini terkait dengan kemampuan anak-anak untuk menggunakan otot-otot kecil, terkhusus jari-jari dan tangan mereka. Setiap mereka bermain puzzle, tentu ketrampilan motorik halus tersebut terus terasah. Permainan puzzle tanpa disadari, akan sangat membantu anak untuk belajar aktif dengan menggunakan tangan dan jari-jarinya
- Melatih keterampilan kognitif
Salah satu hal terpenting untuk ditumbuhkembangkan dalam diri anak-anak adalah keterampilan kognitif. Keterampilan ini terkait dengan kemampuan seorang anak dalam memecahkan masalah dan mencari solusi. Permainan puzzle tentu sangat menarik bagi anak-anak terutama balita, karena mereka dasarnya sangat menyukai warna dan gambar yang menarik.