

**TUGAS AKHIR
PENERAPAN METODE MONTESSORI
PADA MAINAN UNTUK STIMULASI FISIK-MOTORIK
ANAK USIA 3-5 TAHUN**



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Oleh:
Desman Kurniawan Mendrofa
41917120018

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**



**LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desman Kurniawan Mendrofa
Nomor Induk Mahasiswa : 41917120018
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : **Penerapan Metode Montessori Pada Mainan Untuk Stimulasi Fisik-Motorik Anak Usia 3-5 Tahun**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 16 Agustus 2023

Yang memberikan pernyataan,

Desman Kurniawan Mendrofa



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester: Genap

Tahun akademik: 2022/2023

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Penerapan Metode Montessori Pada Mainan Untuk Stimulasi Fisik-Motorik Anak Usia 3-5 Tahun**

Disusun Oleh :

Nama : Desman Kurniawan Mendrofa

NIM : 41917120018

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **09 Agustus 2023**.

Pembimbing,

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Nina Maftukha, S.Pd, M.Sn

Jakarta, 16 Agustus 2023

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Junaidi Salam, S.Ds, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain

Junaidi Salam, S.Ds, M.Ds

ABSTRAK

PENERAPAN METODE MONTESSORI PADA MAINAN UNTUK STIMULASI FISIK-MOTORIK ANAK USIA 3-5 TAHUN

Desman Kurniawan Mendrofa

41917120018

Proses perkembangan dan pertumbuhan manusia yang sangat pesat terjadi pada usia 0-6 tahun. Secara khusus ketika memasuki usia 3-5 tahun, perkembangan fisik-motorik anak menjadi hal pertama yang perlu diperhatikan. Ketelambatan perkembangan fisik-motorik anak pada usia ini akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengontrol syaraf dan otot untuk melakukan gerakan yang diperlukan untuk melakukan aktivitasnya sehari-hari, seperti memegang sendok, mengancingi baju, menggenggam pensil/krayon, menggambar, dan sebagainya. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan suatu media untuk menstimulasi kemampuan fisik-motorik anak, secara khusus kemampuan motorik halusnya. Untuk menggapai tujuan tersebut maka digunakanlah permainan kombinasi konstruktif dan puzzle. Selain membantu menstimulasi motorik halus, permainan ini juga membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara penyelesaian masalah. Penerapan metode Montessori dalam permainan, merupakan upaya mengajarkan kemandirian pada anak. Anak akan mengalami kesulitan dalam proses bermain dan belajar, lalu mengatasinya sendiri tanpa campur tangan orangtua atau pendidik.

Kata Kunci : Fisik-motorik, Motorik Halus, Montessori, Konstruktif, Puzzle

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

The rapid process of human development and growth occurs at the age of 0–6 years. Especially when reaching the age of 3-5 years, children's physical-motor development is one of the most important things to pay attention to. Delayed physical-motor development at this age will result in the child's inability to properly control the nerves and muscles to perform the movements needed to carry out their daily activities, such as holding a spoon, buttoning their clothes, holding pens or crayons, drawing, and so on. Therefore, a medium is needed to stimulate children's physical-motor skills, especially their fine motor skills. To achieve this goal, a combination of constructive and puzzle games is being utilized. In addition to helping stimulate fine motor skills, this game also develops children's cognitive abilities through problem solving. The application of the Montessori method in game play is an application to teaching children independence. Children will experience difficulties in the process of playing and learning, then overcome them on their own without the intervention of parents or educators.

Keywords: *Physical-motor, Fine Motor, Montessori, Constructive, Puzzle*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang atas kasih dan karunia-Nya, Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Laporan Tugas Akhir berjudul “**Penerapan Metode Montessori Pada Mainan Untuk Stimulasi Fisik-Motorik Anak Usia 3-5 Tahun**” disusun sebagai salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana strata satu (S1) di Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dari berbagai pihak, Laporan Tugas Akhir ini tidak akan dapat selesai tepat waktu. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung secara penuh;

1. Prof. Dr. Ir. Andy Andriansyah M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr. Agus Budi Setyawan, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds, M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana dan Dosen Koordinator Tugas Akhir Genap 2022/2023.
4. Ibu Nina Maftukha, S.Pd, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing yang mengarahkan dalam proses perancangan dan penulisan laporan tugas akhir ini.
3. Keluarga terkasih, ibu dan adik-adik yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa, sekaligus menjadi motivasi dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
4. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana yang telah membantu dari persiapan hingga pelaksanaan dan memberi banyak masukan positif.
5. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak terlibat yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna sehingga, sangat diharapkan adanya kritik dan saran dari berbagai pihak dan semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak.

Jakarta, 16 Agustus 2023
Penulis,

Desman Kurniawan Mendrofa



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL	5
1.2.1. Judul.....	5
1.2.2. Interpretasi Judul	5
1.3. TUJUAN PERANCANGAN.....	5
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN	6
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	6
II. METODE PERANCANGAN	7
2.1. ORISINILITAS.....	7
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	20
2.2.1.Aspek Demografis	20
2.2.2.Geografis.....	20
2.2.3.Behaviour	20
2.3. SKEMA PROSES KERJA	21
2.3.1.Skema Proses Perancangan	21

2.3.2. Skema Proses Produksi	22
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	23
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	25
3.1.1. Data Dan Analisis Aspek Permainan Yang Menyenangkan untuk Anak Usia 3-5 Tahun.....	25
3.1.2. Data Dan Analisis Aspek Kenyamanan Bermain Namun Tetap Menantang untuk Anak Usia 3-5 Tahun.....	27
3.1.3. Data Dan Analisis Aspek Bentuk dan Ukuran Produk Mainan Yang Melatih Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun	30
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	33
3.2.1. Data Dan Analisis Aspek Bentuk Dan Warna Yang Menarik untuk Anak Usia 3-5 Tahun	33
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK MATERIAL DAN SISTEM PRODUK RANCANGAN	38
3.3.1. Data Dan Analisis Aspek Material Yang Memberi Keamanan Ketika Bermain untuk Anak Usia 3-5 Tahun	38
3.3.2. Data Dan Analisis Aspek Sistem Permainan Konstruktif.....	40
3.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	42
IV. KONSEP PERANCANGAN	43
4.1. KONSEP DASAR	43
4.2. KONSEP UKURAN	43
4.3. KONSEP BENTUK	44

4.4. KONSEP MATERIAL.....	46
4.5. KONSEP WARNA	47
V. DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN	48
5.1. DESAIN FINAL.....	48
5.1.1.Konsep Ukuran Setiap Bentuk Balok	48
5.1.2.Konsep Visual Setiap Bentuk Balok.....	49
5.2. KONSEP PAMERAN.....	50
5.3. RESPON PENGUNJUNG	52
VI. KESIMPULAN	54
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	59



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Counting and Sorting Toy.....	7
Gambar 2.2 Knowledge Classification Box Montessori	7
Gambar 2.3 Wooden Blocks	8
Gambar 2.4 LEGO.....	9
Gambar 2.5 Meronce/Bead Chains.....	9
Gambar 2.6 Tower of Hanoi Wooden Puzzle	10
Gambar 2.7 Metal Insets.....	10
Gambar 2.8 Wooden Rainbow Arch	11
Gambar 2.9 Puzzle	11
Gambar 2.10 Pasir Kinetik	12
Gambar 2.11 Mainan Musik.....	13
Gambar 2.12 Palu Paku.....	13
Gambar 2.13 Mainan kendaraan	14
Gambar 2.14 Mainan Simulasi/Pretend Play.....	14
Gambar 2.15 Mainan baut dan mur	15
Gambar 2.16 Tinkermags Magnetic Ball Run.....	16
Gambar 2.17 Mainan Menjahit.....	17
Gambar 2.18 Mainan Huruf dan Angka.....	17
Gambar 2.19 Telur Pintar	18
Gambar 2.20 Mainan Mengancing.....	18
Gambar 3.1 Sketsa Blackbox, Bentuk Yang Jarang Digunakan.....	23
Gambar 3.2 Sketsa Bermain Menumpuk Dengan Bentuk Terpilih	24
Gambar 3.3 Kegiatan Bermain Pada Anak	26
Gambar 3.4 Underhalla Wooden Block Set	29
Gambar 3.5 Wooden Stacking Toy	29
Gambar 3.6 Antropometri anak usia 3-5 tahun	30
Gambar 3.7 Jenis-jenis Sudut (Dok Adjar.id/RTM).....	31
Gambar 3.8 Sudut Lancip dan Rounded	32
Gambar 3.9 Ukuran blok yang dirancang.....	32
Gambar 3.10 Bentuk geometri dasar	34

Gambar 3.11 Warna primer (Merah, Kuning, Biru).....	35
Gambar 3.12 Tabel interpretasi anak terhadap bentuk dan warna.....	36
Gambar 3.13 Anak sedang menyusun balok kayu.....	40
Gambar 3.14 Bentuk susunan puzzle ditumpuk/disusun.....	41
Gambar 4.1 Konsep ukuran yang diterapkan.....	43
Gambar 4.2 5 bentuk utama yang digunakan.....	45
Gambar 4.3 Kayu Pinus.....	46
Gambar 4.4 Pewarna <i>Water-Based</i>	46
Gambar 4.5 Warna primer yang digunakan.....	47
Gambar 5.1 Konsep Ukuran dan Bentuk.....	48
Gambar 5.2 Desain Final Produk “Stacking Blocks”.....	49
Gambar 5.3 Layout dan Tema Pameran.....	50
Gambar 5.4 Dokumentasi Pameran.....	51
Gambar 5.5 Dokumentasi Respon Pengunjung.....	53
Gambar 6.1 Dok. 1 Penggunaan “Stacking Blocks”.....	57
Gambar 6.2 Dok. 2 Penggunaan “Stacking Blocks”.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Produk Sejenis.....	7
Tabel 3.1 Perbandingan Material	38
Tabel 3.2 Tabel Pembiayaan	42
Tabel 5.1 Respon Pengunjung Pameran	52
Tabel 6.1 Review pengguna mainan “Stacking Blocks”	55



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 7.1 Kartu Asistensi	59
----------------------------------	----

