

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara hukum, "anak usia dini" di Indonesia adalah anak dari lahir sampai enam tahun, sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14. Pendidikan Anak Usia Dini adalah pembinaan dari lahir hingga enam tahun untuk mendukung perkembangan fisik dan mental anak. (Asmara, n.d., 2020). Pendidikan anak usia dini sangat krusial karena anak-anak adalah pemimpin masa depan bangsa dan kualitas mereka akan menentukan bagaimana negara ini dibangun di masa depan (Cedrik Putra Kalmansur et al., 2023). Pentingnya masa usia dini terletak pada perkembangan otak anak yang masih berlangsung dan sangat peka terhadap berbagai faktor lingkungan (Uce, 2017 dalam Cedrik Putra Kalmansur et al., 2023). Kehidupan awal anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri yang berbeda. Anak-anak berkembang pada tingkat yang berbeda-beda. Meskipun ada yang berkembang dengan pesat, terdapat juga yang mengalami kemunduran perkembangan. Karena perbedaan tersebut, anak-anak pada umumnya juga memerlukan metode. Situasi inilah yang membuat peran wali dan pendidik anak usia dini harus membuat keputusan berdasarkan kebutuhan, keterampilan, dan kepribadian anak-anak (Sujarwo, 2010).

Dalam belajarnya anak usia dini menghadapi banyak kesulitan dalam belajar, termasuk ketidakmampuan untuk duduk diam saat belajar, kurangnya kemandirian dalam belajar, dan kebiasaan belajar yang buruk, seperti hanya ingin belajar di hadapan orang tua atau guru, di antara isu-isu lainnya kebiasaan belajar yang buruk pada anak dapat berdampak buruk pada perkembangan keterampilan motorik halus anak (Mala & Sa'adah, 2021). Bahkan ketika usia dini masih membutuhkan bimbingan orang tua, mayoritas orang tua hanya menawarkan pelatihan dalam bentuk permainan teknologi pada gadget (Yonatia & Susanti, 2022 dalam Cedrik Putra Kalmansur et al., 2023). Bermain dengan gadget juga dapat mengakibatkan kecanduan, yang membahayakan perkembangan psikologis anak (Anggraini, 2019 dalam Cedrik Putra Kalmansur et al., 2023).

Menurut Jumiarsih.C dalam (Claudia et al., 2018) motorik halus anak adalah kemampuan yang mencakup gerakan bagian tubuh tertentu dengan otot-otot kecil, seperti jari dan pergelangan tangan. Sudut pandang tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa Motorik halus melibatkan gerakan yang menggunakan bagian tubuh tertentu serta otot kecil seperti jari dan pergelangan tangan, dan memerlukan koordinasi yang baik antara mata dan tangan.

Fenomena yang telah Penulis temukan di lapangan yaitu di Tk Islam Nusa Ceria, Desa Sumberrejo, Kabupaten Lumajang. Menurut salah satu tenaga pengajar dari hasil wawancara mengindikasikan bahwa anak-anak di TK kelas A di lembaga pendidikan tersebut menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, contohnya beberapa anak menunjukkan keterlambatan dalam melakukan aktivitas seperti menempelkan kertas atau daun-daun kering. Selain itu, analisis tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar metode pembelajaran yang diterapkan bertumpu pada aspek dasar, dengan penekanan pada penggunaan buku dan materi bacaan untuk meningkatkan kemampuan menghafal dan membaca. Fenomena ini dapat memengaruhi kemampuan anak-anak di Tk Islam Nusa Ceria dalam mengikuti proses pendidikan dan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penting dalam mempertimbangkan latihan motorik halus sebagai pendukung untuk meningkatkan kemampuan anak dalam hal koordinasi dan kontrol gerakan tangan.

Menurut Hengki Primayana (2020) minimnya kesempatan anak sejak dini untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dan pola asuh orang tua yang terlalu protektif menjadi dua penyebab utama terhambatnya perkembangan motorik halus anak. Faktor penyebab lainnya adalah kurangnya sumber belajar dan stimulasi. Selain itu, tidak memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengejar kepentingan mereka sendiri mungkin akan menanamkan dalam diri mereka kebiasaan yang terus-menerus membutuhkan bantuan orang lain untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka. Dikutip dari artikel Kompasiana Dwi, Zulfa (2023) beragam aspek yang dapat memengaruhi perkembangan motorik halus anak, termasuk aspek genetik, lingkungan, dan juga peran orang tua dalam memberikan stimulasi dan latihan yang tepat. Dari dua sumber yang dikutip, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak-anak dapat terhambat oleh beberapa

faktor. Yakni dari faktor internal (seperti genetik) dan eksternal (lingkungan serta pola asuh) memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak-anak.

Menyangkut permasalahan yang disebutkan sebelumnya, diperlukan langkah konkret untuk mengoptimalkan Kemampuan motorik halus anak memerlukan kolaborasi antara pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi melalui aktivitas yang menyenangkan. Salah satu metode yang efektif adalah menyediakan kegiatan yang merangsang otot-otot kecil anak menggunakan media kreatif yang menarik bagi anak Maulaya dalam (Gebrina Rezieka et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa penting untuk memperkenalkan aktivitas edukatif untuk mengasah keterampilan motorik halus pada anak. Salah satu cara untuk mengatasi masalah berikut adalah dengan cara memberikan media yang mengakomodasi anak untuk mengasah keterampilan motorik halus anak yaitu melalui penggunaan buku interaktif, yang diharapkan dapat menjadi dorongan eksternal untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Dalam perancangan buku interaktif ini dibuat dengan menyajikan beragam aktivitas yang tidak hanya membangun keterampilan motorik halus anak, tetapi juga menampilkan visual yang menarik perhatian dan gampang diikuti oleh anak-anak. Selain itu, buku tersebut juga dirancang untuk menunjang aspek kognitif, bahasa, dan sosial anak, sehingga menjadi sarana yang menyeluruh untuk pengembangan anak dalam berbagai aspek perkembangannya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana proses perancangan buku interaktif sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus anak di Tk Islam Nusa Ceria?

1.3 Tujuan

Untuk mengetahui proses perancangan buku interaktif sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus anak di Tk Islam Nusa Ceria.

1.4 Manfaat

1.4.1 Bagi Penulis

Bagi Penulis memberikan manfaat untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam merancang buku interaktif sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus anak.

1.4.2 Bagi Program Studi

Menambah wawasan keilmuan yang dapat digunakan oleh angkatan berikutnya untuk membuat laporan tugas akhir dengan topik pembahasan yang terkait.

1.4.3 Bagi Anak

Bagi anak dengan adanya Penulisan ini akan membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak, mendorong minat anak dan memperkuat pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

1.4.4 Bagi Sekolah

Bagi sekolah dapat memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran.

1.4.5 Bagi Orang Tua

Untuk memungkinkan orang tua dalam memilih permainan yang cocok dengan tingkat kematangan dan usia anak, sehingga mendukung perkembangan yang optimal bagi anak.

1.5 Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan permasalahan dalam latar belakang, maka batasan perancangan terbagi menjadi:

1. Batasan Masalah

- a. Buku berisi kegiatan atau aktivitas untuk melatih motorik halus anak dengan aktivitas utama yaitu menulis, membentuk dan menempel sedangkan aktivitas penunjang adalah menghitung.

- b. Jenis *game* yaitu mencakup, *mazes* (labirin), *puzzle*, *dot to dot*, kreasi bentuk dan mencocokkan bentuk.
- c. Bahasa yang dipakai adalah Bahasa Indonesia yang sederhana.
- d. Target audiens buku interaktif ini adalah kelas A di Tk Islam Nusa Ceria atau sederajat.

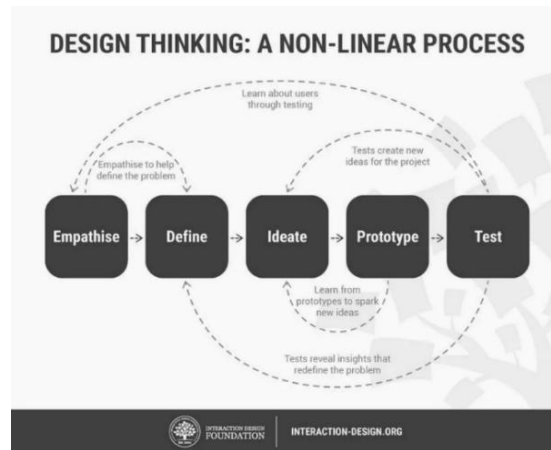
2. Batasan Teknis

- a. Ukuran media akan dibuat dengan ukuran 25 x 25 cm untuk isi buku dan ukuran 30x30 cm untuk cover buku.
- b. Bahan yang digunakan dalam pembuatan buku menggunakan kombinasi kertas *glossy paper* untuk isi buku dan *hard cover* untuk penutup buku.
- c. Jumlah halaman 31 halaman yang berisi berbagai aktivitas untuk melatih gerak motorik halus anak.
- d. Format media dapat berupa buku fisik yang akan memberikan kualitas visual.
- e. *Style* ilustrasi menggunakan karakter kartun yang menggemaskan dan penggunaan warna yang cerah.

1.6 Metode

Sebagai pendekatan perancangan, Penulis akan menerapkan metode *design thinking*, yang merupakan pendekatan yang berfokus pada menciptakan solusi yang dimulai dengan memahami kebutuhan khusus yang berfokus pada manusia (Eva Y, 2020).

Dalam konsep *design thinking* versi Stanford/IDF, terdapat lima tahap utama yang harus diikuti. Tahapan ini mencakup *Empathize* (Empati), *Define* (Definisi), *Ideate* (Beride), *Prototype* (Prototipe), dan *Test* (Uji Coba). Setiap tahap memiliki peran penting dalam proses perancangan dan membantu Memastikan bahwa hasil yang diperoleh memenuhi kebutuhan dan preferensi yang diharapkan. Dijelaskan lebih rinci seperti berikut:



Gambar 1. 6 1 Metode *Design Thinking*

Sumber: Eva Y (2020)

a. *Empathize*

Pada tahap awal ini, langkah pertama adalah untuk merasakan dan memahami pengguna. Ini membantu desainer memperoleh wawasan yang diperlukan untuk menciptakan solusi inovatif.

b. *Define*

Tahap ini melibatkan pembentukan ide atau kerangka dasar yang akan menjadi landasan perancangan. Proses ini juga dikenal sebagai penyelidikan atau seleksi data yang telah diperoleh pada tahap *Empathize*.

c. *Ideate*

Tahapan ini melibatkan pembuatan solusi, di mana penulis mulai mengembangkan berbagai opsi pemecahan untuk menangani masalah yang telah diidentifikasi.

d. *Prototype*

Pada tahap ini, ide atau solusi yang telah dihasilkan sebelumnya direalisasikan dalam bentuk model atau *prototype* yang sederhana. Pembuatan *prototype* diperlukan sebagai langkah untuk memahami bagaimana ide yang telah dikembangkan sebelumnya akan berfungsi dan untuk mengevaluasi potensi keberhasilannya.

e. *Test*

Tahap pengujian adalah langkah terakhir dalam proses. Tes ini meliputi uji validasi dan uji pengamatan aktivitas. Melalui pengujian, akan diperoleh umpan balik dan perbaikan terhadap produk, yang pada akhirnya akan menghasilkan produk akhir yang optimal.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penulisan

Penulisan akan dilakuakn di Tk Islam Nusa Ceria yang bertempat di Desa Sumberrejo Kecamatan Candipuro Kabupaten Lumajang dengan jangka waktu September 2023 - Juli 2024.

Tabel 1.6 1 Tabel Tempat dan Waktu Penulisan

	Bulan			
	September – Desember 2023	Januari 2024	Febuari – Mei 2024	Juni 2024
Studi Literatur				
Pengumpulan Data, Wawancara				
Perancangan				
Uji coba dan Revisi Karya				

1.6.2 Bahan dan Alat Penulisan

Dalam proses pengumpulan data dan pembuatan ilustrasi, diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai alat dan materi pendukung yaitu sebagai berikut :

1. Alat dan bahan untuk mengambil data di lapangan
 - Daftar pertanyaan untuk wawancara

2. Perangkat Keras
 - a. Laptop MSI GF63 667ID
 - b. Wacom Pen Tablet
 - a. Samsung S7 Edge

3. Perangkat Lunak
 - a. Adobe Photoshop 2019
 - b. Microsoft Office Word 2019
 - c. Madibang Paint Pro

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Dalam tahap pengumpulan data penulis menggunakan teknik dan instrument sebagai berikut:

- a. Wawancara

Dalam upaya pengumpulan data untuk perancangan tugas akhir, Penulis menerapkan teknik wawancara. Sedangkan untuk instrument wawancara Penulis menggunakan lembar wawancara dengan model wawancara terbuka. Dalam konteks ini, Penulis memutuskan untuk melakukan wawancara dengan Ibu Antik, seorang guru di TK Islam Nusa Ceria. Tujuan wawancara adalah untuk merinci dan memahami masalah yang terjadi terkait perkembangan motorik halus anak-anak di lingkungan tersebut. Wawancara dilakukan melalui jalur telepon atau online, memungkinkan Penulis untuk mendapatkan perspektif berharga dari Ibu Antik mengenai kendala yang dialami oleh anak-anak dalam

terkait perkembangan motorik halus anak. Hasil dari wawancara ini akan menjadi landasan utama untuk perancangan tugas akhir Penulis. Wawancara adalah teknik yang dapat digunakan untuk pengumpulan data pada suatu Penulisan. Pada proses ini Penulis mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara secara mendalam.

b. Observasi

Metode observasi dan pencatatan yang dilakukan secara terstruktur terhadap unsur-unsur yang terjadi dalam fenomena objek penulisan. Dalam proses ini, observasi dilakukan langsung di TK Islam Nusa Ceria, Desa Sumberrejo, Kabupaten Lumajang. Tujuan observasi ini adalah untuk menggali informasi yang dapat mendukung perancangan tugas akhir. Penulis akan mengamati berbagai aspek, termasuk peralatan dan mainan yang digunakan anak-anak untuk melatih motorik halus, pengaturan ruang kelas, serta aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dalam lingkungan TK Islam Nusa Ceria.

c. Studi Literatur

Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan media lainnya yang dapat memberikan dukungan pada data yang dikumpulkan, sehingga memperkuat validitas perancangan dan memastikan validitas data tersebut.

1.6.4 Analisis Data

Dalam perancangan ini menggunakan *analysis interactive* model dari Miles-Huberman. Terdapat beberapa tahapan dalam analisis ini yaitu :

a. Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, penulis menerapkan metode pengumpulan informasi melalui wawancara, observasi, dan kajian pustaka untuk mendapatkan data yang diperlukan. wawancara akan dilakukan dengan salah satu tenaga pengajar dari TK Islam Nusa Ceria untuk mengumpulkan data yang tepat dan informasi yang sesuai yang dibutuhkan dalam perancangan program pengembangan keterampilan

motorik halus anak. Selanjutnya, Observasi akan dilakukan dengan mengamati secara langsung lingkungan TK Islam Nusa Ceria, Sumberrejo, Lumajang. Studi literatur digunakan sebagai pendukung terkait data yang dikumpulkan yaitu melalui sumber seperti jurnal, artikel, dan media lainnya.

b. Reduksi Data

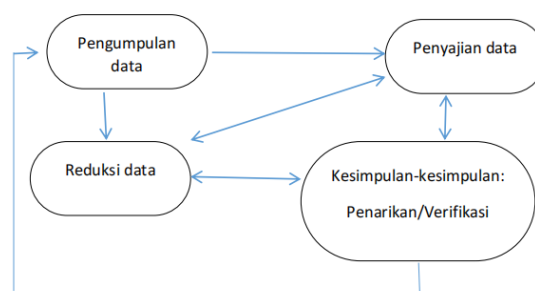
Di tahap ini, Penulis akan menganalisis data yang diperoleh dari pengelola TK Islam Nusa Ceria terkait perkembangan motorik halus anak-anak. Data tersebut akan disederhanakan dengan fokus pada elemen-elemen yang mendukung pembahasan dalam perancangan. Hal ini bertujuan untuk menyusun data secara sistematis sehingga memudahkan pemahaman mengenai perkembangan anak-anak.

c. Penyajian Data

Pengumpulan data yang telah dilakukan akan disusun secara teratur untuk menggambarkan dengan jelas perkembangan motorik halus anak-anak di TK Islam Nusa Ceria, serta mempermudah dalam proses perencanaan nanti.

d. Penarikan Kesimpulan

Mengacu pada informasi yang telah direduksi dan dipaparkan, Penulis akan menarik kesimpulan. Kesimpulan ini akan diperiksa keabsahannya selama proses perancangan berlangsung melalui diskusi dengan pihak pengelola TK Islam Nusa Ceria dan dosen pembimbing. Dengan demikian, data yang telah lengkap akan dirumuskan menjadi kesimpulan akhir yang relevan dalam perancangan program pengembangan keterampilan motorik halus anak-anak di TK tersebut.



Gambar 1. 6 2 Analisis data kualitatif

(Sumber: (Rijali, 2018))

1.6.5 Prosedur

Prosedur perancangan yang digunakan penulis yaitu menggunakan metode *design thinking*. Dengan mengadaptasi konsep *design thinking* dari versi Stanford/IDF, penulis merancang prosedur perancangan yang akan diuraikan berikut.

a. *Empathize*

Pada tahap ini, penulis menggali data untuk mengetahui dan memahami permasalahan dengan cara wawancara, observasi, dan studi literatur.

b. *Define*

Tahap ini penulis melakukan analisis data dengan menggunakan metode dari Miles Huberman yang mencakup dari reduksi data yang di mana dengan menggolongkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak diperlukan, penyajian data yaitu dengan menyajikan hasil reduksi data yang sudah dilakukan, dan Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menyusun dan menganalisis data serta informasi yang telah dikumpulkan setelah melalui proses penyederhanaan dan penyajian data.

c. Ideate

Dalam tahap ini penulis membuat alternatif solusi yaitu dengan mengeksplorasi ide. Selanjutnya penulis menyusun moodboard dan membuat sketsa kasar.

d. Prototype

Pada tahap ini, sketsa yang dihasilkan pada tahap ideate didigitalisasi dan kemudian di implementasikan menjadi produk nyata berupa buku interaktif.

e. Test

Selanjutnya dalam tahap ini proses pengujian dilakukan dengan melibatkan tiga orang ahli yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan uji pengamatan.