

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pada umumnya pendidikan formal pertama itu dimulai dari usia 4-6 tahun. Pada usia ini biasanya dianggap sebagai masa keemasan pada anak-anak, karena di usia inilah sikap anak-anak akan menjadi penentu di masa yang akan datang, entah itu baik maupun buruk (Marlina et al., 2021). Hal yang diperoleh dari anak pada usia tersebut akan dibawa hingga mereka beranjak dewasa. Pada usia begini seorang anak akan menjalani tahap awal proses pendidikan yang biasa disebut dengan Taman Kanak-Kanak (TK)

Terdapat penjelasan mengenai Taman Kanak-Kanak yang tercantum pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 Ayat (3) menyebutkan bahwa Taman Kanak-kanak adalah suatu bentuk pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Terdapat juga tujuan dari pendidikan Taman Kanak-Kanak berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0486/U/92 tentang Taman Kanak-Kanak, adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak, pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Biasanya, pendidikan pada Taman Kanak-Kanak (TK) diambil oleh orangtua agar anak mereka memiliki persiapan yang lebih matang untuk menghadapi pendidikan selanjutnya di Sekolah Dasar (SD). Pada saat menempu pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK), terdapat perselisihan mengenai pembelajaran yang bersangkutan dengan calistung di Taman Kanak-Kanak (TK), disebabkan pihak yang pro menyatakan bahwa pada saat usia dini (masa keemasan) harusnya dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan diberikannya pembelajaran mengenai calistung (baca, tulis, dan hitung), tetapi yang kontra menyatakan bahwa pada usia keemasan anak di Taman Kanak-Kanak (TK) belum siap diberikan pembelajaran akademis seperti itu, menurut Ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia (KNPAI) Seto Mulyadi memberikan penjelasan mengenai dunia

anak yaitu bermain dan bergembira (Asrilla Yulisar et al., 2020). Maka dari itu kurikulum kegiatan belajar dirancang bersama dengan kegiatan sambil bermain, dalam menjelajahi maupun dalam kegiatan sentra. Bermain yang dimaksud disini adalah bermain yang memiliki tujuan untuk perkembangan siswa. Dalam berlangsung nya perkembangan pada siswa, terdapat beberapa aspek yang tidak boleh lepas dari masa pertumbuhannya terdiri dari perkembangan fisik dan perkembangan bahasa serta perkembangan motorik (Agustina et al., 2018).

Kurikulum pada taman kanak-kanak sangat memperhatikan pada pentingnya perkembangan dari kreativitas murid dan peranan permainan edukatif untuk membantu perkembangan murid dalam memacu pertumbuhan serta perkembangan kecerdasan fisik dan motorik. Pada saat berlangsung kegiatan pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak (TK), terdapat beberapa aspek yang tidak boleh lepas dari masa pertumbuhannya terdiri dari perkembangan fisik dan perkembangan bahasa serta perilaku kognitif (Silawati, Taat Kurnita Yeniningsih, 2021). Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) biasanya terdiri dari bernyanyi, menulis, menggambar, membaca, senam dan sebagainya. Kegiatan tersebut berguna untuk memacu perkembangan motorik halus dan perkembangan fisik. Perkembangan motorik halus pada anak dalam masa keemasannya sangatlah penting, karena pada usia ini anak dapat melatih dan menstimulus otot-otot kecil yang berada pada tangannya untuk beraktivitas menggunakan tangan serta menyeleraskan antara gerakan mata dan tangan dalam beraktivitas (Lydia Ersta Kusumaningtyas, 2018).

Motorik halus merupakan kemampuan seorang anak dalam menggerakkan otot-otot kecil yang berfungsi untuk beraktivitas menggunakan bagian dari tubuh tertentu, seperti (tangan dan jari-jari) yang memerlukan koordinasi yang cermat (Pura & Asnawati, 2019). Kecerdasan pada motorik halus yang paling penting pada anak adalah kemampuan seorang anak dalam menentukan keterampilan dalam beraktivitas seperti memegang pensil untuk menulis dan gunting untuk memotong. Kecerdasan motorik halus pada anak sangatlah penting, dikarenakan kecerdasan ini yang akan menentukan seorang anak dalam beraktivitas seperti menggunting serta menulis. Aktivitas tersebut menggunakan bagian dari tubuh tertentu, dimulai dari pertumbuhan otot-otot kecil seperti kemampuan dalam menggunakan jari pada

tangan dalam beraktivitas, dan menggerakkan bagian dari tangan secara fleksibel serta ditambah juga dengan koordinasi mata yang cermat (Agustina et al., 2018).

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Activity Book* bisa menjadi salah satu cara untuk membantu murid dalam memacu rangsangan terhadap kecerdasan motorik halus seorang anak. Media Pembelajaran *Activity book* merupakan bagian dari jenis media visual atau biasa disebut grafis, dan juga *activity book* biasanya disebut juga dengan *busy book* atau *Quiet book* (Silawati, Taat Kurnita Yeniningsih, 2021). *Activity book* merupakan buku aktivitas yang didesain untuk menarik perhatian anak – anak menggunakan gambar dan warna yang secara psikologis dapat menarik perhatian anak-anak. Di dalam buku ini terdapat isi – isi yang berhubungan dengan keterampilan anak- anak dalam membantu perkembangan anak dalam merangsang kecerdasan motorik halus pada anak, seperti menghubungkan titik – titik, menggunting desain yang terdapat di buku, mewarnai, menggambar, dan banyak lainnya (Kurnia & Arfiyanti, 2021).

Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira Batam adalah salah satu lembaga pendidikan di Kota Batam yang didalamnya terdapat pendidikan anak usia dini yang ingin menjalani tahap awal pendidikan. Sebagai salah satu dari lembaga pendidikan di Kota Batam, Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira memiliki tujuan untuk mendidik para siswa menjadi manusia yang memiliki cinta kasih, mencintai alam, dan juga menjunjung tinggi setiap nilai kehidupan. Kurikulum yang digunakan di Taman Kanak-Kanak Maitreyawira merupakan kurikulum nasional yang telah ditetapkan oleh pemerintah Batam dan ditambah dengan ciri khas dari Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira itu sendiri. Pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak (TK) berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan usia dari peserta didik. Semakin bertumbuhnya anak-anak, media pembelajaran untuk melatih motorik halus pada anak pun menjadi kurang menarik dan kurang bervariasi, sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam menerima pembelajaran tersebut (Firdaus et al., 2021).

Media pembelajaran yang digunakan pada Taman Kanak-Kanak Maitreyawira pada saat ini berupa buku pembelajaran yang didalamnya terdapat

materi, desain, dan warna yang kurang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkanlah pengembangan pada media pembelajaran baru yang memiliki desain dan warna serta materi yang dapat menarik perhatian dalam mendukung proses pembelajaran pada siswa serta membantu siswa dalam bertumbuh kembang di usianya. *Activity book* bisa menjadi salah satu pilihan sebagai pengganti media pembelajaran sebelumnya, selain dapat membantu anak-anak dalam melatih motorik halus, *activity book* juga dapat menambah wawasan pada anak di Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya dengan judul “Pengembangan Media *Activity book* Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Mandiri Anak Usia Dini” yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *activity book* untuk meningkatkan nilai karakter mandiri pada anak usia dini (Silawati, Taat Kurnita Yeningsih, 2021). Pada penelitian selanjutnya dilakukan penelitian yang berjudul “Desain *Activity book* dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana pada Siswa Tunarungu SLB Beringin Bakti”, penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa tunarungu SLB Beringin Bhakti dalam menyediakan media pembelajaran yang cocok dalam membantu siswa tunarungu dalam memenuhi kebutuhan siswa nya. Media pembelajaran yang dirancang adalah media pembelajaran *Activity book* (Kurnia & Arfiyanti, 2021)

Dalam penelitian ini, penulis akan merancang *Activity book* yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada Taman Kanak-Kanak Maitreyawira sebagai pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa TK Maitreyawira dalam memacu kecerdasan motorik anak usia dini yang sedang menempu tahap awal proses pendidikan di Taman Kanak-Kanak Maitreyawira. Kemudian penulis mengharapkan *activity book* ini dapat membantu dan memberikan manfaat kepada guru maupun siswa di Taman Kanak-Kanak Maitreyawira.

## **1.2 Identifikasi Permasalahan**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk memacu kecerdasan motorik halus pada saat ini kurang menarik.
2. Media pembelajaran yang digunakan untuk membantu anak dalam memacu kecerdasan motorik halus kurang variatif.
3. Media pembelajaran yang digunakan saat ini memiliki desain, dan warna yang kurang menarik.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diambil dari hasil identifikasi masalah diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *Activity book* untuk memacu pertumbuhan motorik halus di Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira Batam ?
2. Bagaimana merancang *Activity book* yang menarik untuk anak - anak di Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira Batam ?
3. Bagaimana merancang *Activity book* yang memiliki desain, warna, dan materi yang menarik ?

### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Penulis perlu membatasi masalah agar dalam proses penulisan ini dapat ditentukan inti dari permasalahan secara objektif maupun terarah. Untuk itu batasan masalahnya dibagi menjadi berikut :

1. Tempat penelitian berada di Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira Batam.
2. Penggunaan *Activity book* untuk memacu pertumbuhan motorik halus digunakan oleh anak-anak di Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira Batam.
3. Media pembelajaran berbasis *Activity book* memiliki materi yang mendukung untuk memacu motorik halus pada anak usia dini.
4. Media pembelajaran *Activity book* yang akan diterapkan memiliki penyesuaian dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dimiliki oleh (TK) Maitreyawira Batam (tema yang disesuaikan dengan RPP TK Maitreyawira).

5. Media pembelajaran menampilkan aktivitas yang terdapat di *Activity book* yang hanya disesuaikan dengan (tema yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dimiliki oleh Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira Batam).
6. Perancangan *Activity book* menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe InDesign*.
7. *Activity book* menggunakan kertas Hvs 100 gram dengan ukuran A4.
8. *Activity book* hanya menerapkan 4 tema dalam perancangannya yaitu Diriku, Tanaman, Pekerjaan dan Kebutuhanku.
9. *Activity book* ini terdiri dari beberapa aktivitas yaitu : menggambar, mewarnai, menulis, memotong, menempel, menghubungkan titik- titik, berhitung, menyusun kata, *maze*, dan *tracing dots*.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari Perancangan Media Pembelajaran berbasis *Activity book* adalah sebagai berikut :

1. Membantu agar proses pembelajaran mengenai pertumbuhan motorik halus pada anak-anak di Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira lebih menyenangkan.
2. Membantu menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif untuk melatih motorik halus pada Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira Batam.
3. Mengembangkan *Activity book* yang dapat membuat proses perkembangan motorik halus lebih menarik dan bervariasi.
4. Melatih peningkatan kecerdasan motorik halus anak-anak di Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira Batam melalui pemanfaatan media pembelajaran *Activity book*.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi kepada penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan ilmu pengetahuan

khususnya di bidang *Activity Book* sebagai media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat praktis

a. Siswa/siswi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak dalam membantu meningkatkan kecerdasan motorik halus.

b. Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman tentang cara perancangan sebuah *Activity book* dan cara pembuatan *Activity book* sebagai media pembelajaran interaktif.

c. Almamater

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian ilmu bagi almamater berhubungan dengan *Activity book* sebagai media pembelajaran edukatif.

d. Instansi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran memacu pertumbuhan motorik halus di Taman Kanak-Kanak (TK) Maitreyawira.