

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan pertumbuhan merupakan suatu hal yang berlangsung secara berkaitan atau berkesinambungan dengan manusia (Wong, Hockenberry, Wilson, Winkelstein & Schwartz, 2009). Perkembangan yaitu meningkatnya kapasitas fungsi dan struktur manusia yang jauh lebih kompleks. Masa balita merupakan periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, oleh sebab itu di masa tersebut pertumbuhan dasar dapat menetapkan serta mendorong perkembangan anak selanjutnya (Susanto, 2011). Pada proses tumbuh kembang anak terbagi dalam beberapa tahapan sesuai usia, salah satunya ialah pada masa pra sekolah yaitu anak berusia 3-5 tahun (Wong, et al., 2009).

Dalam Apriana (2009), Masa pra sekolah yaitu merupakan masa keemasan atau disebut dengan *golden age* dimana perangsangan segala aspek perkembangan berfungsi penting untuk perkembangan selanjutnya, yang mana telah tercapai 80% perkembangan kognitif anak pada usia pra sekolah. Pada masa ini anak akan lebih aktif bertanya, keterampilan kognitif juga dapat memungkinkan untuk mengidentifikasi warna, kata atau huruf (Ulfah, 2020). Selain itu di usia ini anak lebih suka berbincang atau bercerita, bernyanyi, lalu menjelaskan apa yang sedang dilakukannya atau apa yang dilihatnya (Nutriclub, 2022).

Pada perkembangan kognitif anak, kecerdasan yang mereka miliki lebih dari satu macam yang disebut kecerdasan majemuk, antara lain salah satunya ialah kecerdasan naturalis (Kusumawati, 2018). Kecerdasan naturalis berkaitan pada pola penginderaan serta membentuk korelasi berwujud ketertarikan pada unsur-unsur yang ada di alam, melalui kecerdasan naturalistiknya anak dapat menikmati atau merasakan subjek, pertunjukan serta cerita yang berkaitan dengan fenomena alam atau hewan.

Hal ini merupakan suatu proses yang sangat mendorong kecerdasan naturalis anak terlatih dengan baik. Kecerdasan naturalis anak pada masa pra sekolah bisa di tumbuh kembangkan dengan aneka macam kegiatan, antara lain membaca buku tentang hewan atau tumbuhan, memelihara hewan atau menanam tumbuh-tumbuhan (Rahmatunnisa & Halimah, 2018).

Lestari (2018), menyatakan dengan mengenalkan anak pada berbagai macam hewan merupakan salah satu peran penting orang tua, sebab hal tersebut dapat meningkatkan pengetahuannya dan menanamkan rasa kasih sayang, ketertarikan serta rasa peduli kepada sesama makhluk hidup.

Maka dalam penelitian ini, mengenalkan anak pada hewan merupakan salah satu hal penting bagi tumbuh kembang anak. Pada penelitian yang dilakukan oleh Vanessa LoBue, Megan Bloom Pickard, Kathleen Shermaan, Chrystal Axford dan Judy S. DeLoache (2013), hewan adalah rangsangan penting bagi manusia, khususnya bagi anak-anak. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih memiliki ketertarikan pada hewan dibanding mainan lainnya. Hal tersebut dikarenakan hewan merupakan makhluk hidup yang dapat bergerak serta dapat memberikan respon ketika anak membelai atau menyentuhnya sehingga memunculkan rasa ingin tahu pada anak.

Walaupun demikian, anak usia pra sekolah masih terbatas atau kurang mampu dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya yaitu untuk melakukan proses aktivitas mental terinternalisasi yang dapat diartikan sebagai penguasaan atau pendalaman, dimana sebelumnya hanya mampu dilakukan secara fisik, dengan hal ini dapat memungkinkan anak melakukan secara mental (Suhartini & Laela, 2018). Sebab itu perlu media bantu serta peran orang tua untuk mendampingi anak dalam tahap pembelajarannya.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan kepada 1 orang anak berusia 3 tahun bersama dengan orang tuanya (ibu) di daerah Banyumanik, 1 orang anak berusia 4 tahun bersama dengan orang tuanya (ibu) di daerah Pamularsih, dan 1 orang anak berusia 4,5 tahun di daerah Ngaliayan. Pertanyaan yang penulis ajukan kepada 3 anak tersebut seputar hewan, anak cenderung tidak terlalu banyak tahu tentang hewan, hanya sekerdar tahu yang ada di lingkungan rumahnya dan pernyataan kedua ibu dari masing-masing anak tersebut ialah media yang digunakan masih sangat sederhana seperti media gambar poster yang biasa ditempel di dinding sehingga anak yang diajarkan kurang antusias.

Maka perlu sebuah strategi media yang kreatif dalam proses pembelajaran anak usia pra sekolah guna memperlancar pembelajarannya supaya dapat diterima dengan optimal. Diharapkan dengan cara penyampaian yang optimal anak usia dini dapat

mengetahui dan memahami pada informasi yang disampaikan. Oleh sebab itu, salah satu cara untuk mengenalkan hewan kepada anak di usia ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada penelitian yang dilakukan Liza Yulia Sari dan Diana Susanti (2016), mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu pembelajaran membangun pemahaman secara aktif pada syarat perkembangan otak yang dapat meningkatkan aktivitas belajar menjadi efektif.

Salah satunya buku cerita interaktif tentang pengenalan hewan yang berguna sebagai pengenalan dasar untuk melatih anak dalam mengidentifikasi, mengembangkan keterampilan abstraksi, emosi dan kemampuan berlatih kosakata. Buku interaktif dipilih karena sebagai alat atau sarana pembelajaran yang efektif. Menurut Anwar dalam (Ni Putu I. Iswari, 2021) mengatakan bahwa buku interaktif memiliki interaksi dengan dua arah dan dapat terpengaruh dalam jangka waktu yang lama serta dapat melatih motorik.

Jenis hewan yang dikenalkan beragam, namun dalam perancangan ini akan dipilihkan satu hewan yang berhabitat di darat, berkaki empat dan berdasarkan abjad yang dimulai dari huruf "A". Dilansir dari foresteract.com pada daftar hewan darat, berkaki empat dengan awalan huruf "A" yaitu Alpaka. Maka untuk perancangan buku cerita interaktif ini hewan yang dipilih adalah Alpaka. Selain itu alasan mengapa dipilihnya Alpaka sebagai hewan yang akan dibahas di buku cerita interaktif ini yaitu karena Alpaka sering sekali dianggap sebagai Llama dikarenakan bentuk tubuhnya yang sangat mirip, hewan yang masih satu keluarga biologis dengan *Camelidae* yaitu kerabat dari unta. Seperti yang dikatakan Amirul Nisa dalam bobo.grid.id (2022), Alpaka sering dianggap sebagai Llama padahal keduanya adalah dua spesies hewan yang berbeda dan Alpaka mempunyai tubuh yang lebih kecil daripada Llama. Oleh karena itu penulis memilih Alpaka sebagai tokoh hewan dalam buku cerita interaktif ini. Untuk kedepannya akan dibuat series lebih banyak.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada pembahasan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah, antara lain:

1. Anak usia pra sekolah perlu media bantu serta pendampingan orang tua karena masih terbatas atau kurang mampu dalam melakukan proses

mengembangkan kemampuan kognitifnya pada hal kecerdasan naturalisnya.

2. Memerlukan strategi media yang kreatif dan optimal dalam menyampaikan pengenalan hewan kepada anak usia dini.
3. Media yang digunakan untuk memperkenalkan hewan masih sangat sederhana.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan masalah di atas, penulis menetapkan pembatasan masalah supaya dalam perancangan ini dapat dilakukan secara fokus dan jelas sesuai dengan permasalahan, sebagai berikut:

a) Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan pada penelitian ini yaitu perancangan digunakan sebagai sarana pembelajaran seputar pengenalan hewan guna meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia pra sekolah.

b) Lingkup Demografis

Target audiens pada perancangan ini adalah berusia 3-5 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan status usia dini atau pra sekolah.

c) Lingkup Geografis

Target audiens di wilayah kota Semarang, Jawa Tengah.

d) Lingkup Psikografis

Target audiens memiliki kebiasaan membuat aktivitas diri yang menyenangkan, suka bermain dan aktif.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dapat ditarik rumusan masalah. Sebagai berikut, bagaimana cara merancang media pembelajaran interaktif pengenalan hewan guna meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu memahami pengenalan dasar hewan serta meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam kecerdasan naturalisnya.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Bagi Target

Hasil dari penelitian ini penulis berharap dapat membantu anak usia dini atau pra sekolah mengenal dan meningkatkan pengetahuan tentang hewan untuk dapat mendukung perkembangan kognitif anak dalam kecerdasan naturalisnya.

### 1.6.2 Bagi Orang tua

Lewat perancangan ini diharapkan sebagai sarana untuk membantu orang tua dalam mengajarkan dan memperkenalkan hewan kepada anak usia dini atau pra sekolah.

### 1.6.3 Bagi Akademik

Melalui adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi kalangan mahasiswa desain untuk menambah pengetahuan, wawasan serta dapat menjadi referensi dan sumber informasi dalam melakukan penelitian yang serupa.

## 1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini metode yang digunakan yaitu metode yang dikemukakan oleh *The Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (d.school)*. *d.school* adalah universitas terkemuka dalam hal pengajaran *Design Thinking*. Dalam penjelasannya *Design Thinking* merupakan sebuah metodologi desain yang menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks yang tidak jelas atau tidak diketahui, dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat, lalu membongkar ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan banyak ide dalam sesi *brainstorming* dan dengan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototipe dan pengujian. Ada lima tahapan *Design Thinking* sebagai berikut:

#### a) *Emphatize*

Tahap pertama adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang coba dipecahkan. Pada tahap ini penulis melakukan pencarian data dan informasi mengenai permasalahan yang diangkat dengan observasi melalui internet, jurnal dan artikel selanjutnya wawancara dan penyebaran

kuesioner. Mengumpulkan data dan informasi mengenai apa yang target butuhkan dari permasalahan tersebut.

b) *Define*

Pada tahap ini, data dan informasi yang telah diperoleh penulis akan dilakukan analisis data dengan menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) untuk menentukan perumusan masalah dengan jelas pada relevansi dan keterkaitan media yang akan dirancang.

c) *Ideate*

Tahap ketiga dari proses *design thinking*, penulis mulai mengembangkan ide-ide untuk menemukan solusi bagi target audiens terkait topik permasalahan. Perancangan solusi didukung berdasarkan analisis yang didapatkan sebelumnya. Pada perancangan ini akan digunakan teknik *brainstorm* atau *ideation* hal tersebut untuk membantu kegiatan perumusan strategi komunikasi, strategi media dan anggaran kreatif.

d) *Prototype*

Pada tahapan ini penulis mulai melakukan perancangan yang sederhana yang akan diuji kepada diri sendiri dan orang lain. Ini adalah fase percobaan, dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama.

e) *Test*

Pada tahap ini dilakukan uji coba perancangan lengkap menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase pembuatan prototipe. Perancangan akan diuji kepada target audiens serta adanya proses evaluasi, selanjutnya akan dilakukan penyempurnaan dan memperoleh solusi.

### 1.8 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan peneliti dalam mencari data terkait permasalahan yang diangkat. Menurut Riduwan (2010), teknik pengambilan data adalah metode pengumpulan data yang dilakukan oleh para peneliti. Pada perancangan ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif, sebagai berikut:



## 1. Data kualitatif

### a) Studi Literatur

Pada penelitian ini, sumber data diperoleh melalui jurnal penelitian, artikel, *e-book*, skripsi dan media atau informasi berkaitan dengan penelitian ini.

### b) Observasi

Melakukan observasi langsung dengan cara mengamati target secara langsung bertujuan untuk mendukung informasi yang ada.

### c) Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan target dan narasumber lainnya yang berhubungan dengan perancangan ini.

## 2. Data Kuantitatif

Metode pengumpulan data selanjutnya yaitu menyampaikan sebuah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab secara tertulis dengan cara menyebarkan angket (kuesioner) untuk mendapatkan informasi dan data-data agar mendukung hasil dari pengumpulan data sebelumnya, sehingga dapat mengoptimalkan penelitian yang dilakukan.

