

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar bagi setiap insan manusia demi menjamin keberlangsungan hidupnya baik secara individu, bangsa, maupun negara dalam lingkup sosial (Ayu, 2019). Setiap individu mendapatkan pendidikan pertamanya sedari dini melalui pola asuh dalam keluarga dan lingkungan. Dalam penerapannya terdapat 4 jenis pola asuh yaitu pola asuh penelantaran, pola asuh permisif, pola asuh otoriter, dan pola asuh demokrasi atau di kenal dengan sebutan pola asuh otoritatif (Braumrind, 1960). Dalam mendidik anak setiap orang tua tentu memiliki cara atau metode pendidikan yang berbeda – beda hal ini dapat di pengaruhi oleh kondisi ekonomi, sosial, dan budaya

Terdapat beragam cara pendidikan yang telah diterapkan baik dalam negara Timur maupun negara Barat (Setyowahyudi). Dalam budaya Timur, kita mengenal metode *Tiger Parenting* di mana metode ini berfokus kepada orang tua sebagai otoriter atau penentu utama dalam hidup anak metode ini termasuk kedalam pola asuh otoriter di mana anak diharuskan untuk dapat menguasai banyak bidang kegiatan, dengan penerapan pendidikan yang dapat beserta hukuman yang tegas baik secara mental maupun fisik. Sedangkan, dalam budaya Barat penerapan pendidikan cenderung menggunakan pola asuh demokrasi salah satunya dengan menggunakan metode Montessori. Berbeda dengan metode *tiger parenting* yang bersifat satu arah di mana orang tua sebagai penentu utama dari perkembangan anak metode Montessori ini berfokus kepada pemahaman tentang kemampuan individual anak dan pengembangannya.

Dalam penerapan metode Montessori, orang tua tidak menyampaikan gagasan mereka secara kolektif melainkan memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba bereksperimen terhadap suatu kondisi dan melihat bagaimana cara

anak menyelesaikan masalah secara mandiri, hal ini dilakukan untuk mengenal lebih dalam tentang sikap dan potensi dalam diri anak. (Elytasari, 2017).

Usia strategis perkembangan anak terjadi sejak mereka lahir sampai usia delapan tahun (Brewer, 2007). Jenjang usia tersebut masuk ke dalam periode usia *Golden Age* di mana masa ini merupakan masa yang penting bagi tumbuh kembang anak. Pada masa ini otak manusia sedang mengalami perkembangan baik secara fisik maupun psikis oleh karena itu dibutuhkan pengarahan pendidikan yang sesuai untuk mendukung tumbuh kembang anak dan menjadi bekal bagi anak ketika dewasa (Susanto, 2017). Terdapat tiga hal penting dalam tumbuh kembang anak yaitu motorik halus, motorik kasar, kecerdasan emosi. Motorik halus adalah bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan beberapa bagian dari otak kecil (Susanto, 2011). Mengasah kemampuan motorik halus dapat membantu anak ketika melakukan kegiatan sederhana seperti memotong kertas, menulis, menggambar, dan mewarnai dengan lebih presisi. Gerakan tubuh yang terkoordinir antara susunan saraf, otak, otot, dan *spinal cord* merupakan bagian dari kemampuan motorik kasar kemampuan motorik ini berguna untuk membantu anak dalam melakukan kegiatan fisik seperti berlari, melompat, dan melakukan kegiatan fisik lainnya yang membutuhkan koordinasi seluruh tubuh (Hurlock, 1998). Sedangkan, kecerdasan emosi merupakan kemampuan individu dalam mengidentifikasi, merasakan, dan mengolah emosi sebagai bagian dari proses berpikir (Handayani, 2022).

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan penulis, 19% dari 105 responden sudah mengetahui tentang metode ini. Namun, 50% dari responden tidak menerapkan metode pendidikan ini dikarenakan informasi yang tersedia cenderung sulit untuk dipahami oleh karena terlalu banyak penyampaian dalam bentuk tulisan, dan informasi kegiatan sulit untuk diakses karena penggunaan *layout* yang terlalu sulit untuk dipahami.

Melalui data tersebut penulis melakukan penyebaran angket untuk mengetahui jenis media dan bentuk penyampaian informasi yang cocok dengan target. Berdasarkan hasil angket dapat diketahui bahwa 83,8% responden merasa lebih nyaman dengan penyampaian informasi dalam bentuk gambar dan tulisan,

berdasarkan angket dapat diketahui juga bahwa 87,6% masyarakat merasa lebih nyaman dengan penggunaan media *website*.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu orang tua, beliau berpendapat bahwa penggunaan media *website* dirasa lebih efisien di karenakan media ini dapat di akses dengan mudah, dan informasi dalam *website* dapat di update secara langsung. Menurut UNESCO, minat baca pada masyarakat Indonesia berkisar 0,001% dari 1,000 penduduk berdasarkan data tersebut penulis memilih penggunaan media *website* ilustratif untuk membantu memberikan informasi berupa ide – ide kegiatan Montessori yang dapat diterapkan di rumah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Media yang sudah ada sulit untuk di pahami oleh karena penyampaian informasi yang terlalu banyak dalam satu halaman.
2. Penggunaan desain dalam media belum dapat menarik minat masyarakat.
3. Dalam penerapannya orang tua sering mengalami kesulitan di karenakan kurangnya ide kegiatan yang dapat diterapkan di rumah.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan *website* yang dapat memberikan ide – ide kegiatan berbasis Montessori?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pembahasan masalah, maka penulis menentukan batasan dari media informasi yaitu sebagai berikut :

1. Demografis
  - a. Jenis kelamin : Pria dan wanita
  - b. Usia : 27 – 35 tahun, orang tua yang memiliki anak pada jenjang usia *golden age*.

- c. Tingkat Ekonomi : minimal SES B, menurut Vika (2022) tingkat literasi digital pada SES ini cenderung lebih tinggi dibandingkan SES lainnya, orang tua dengan SES B memiliki waktu lebih untuk anak dan dalam penerapannya metode pendidikan ini membutuhkan adanya kehadiran orang tua untuk memerhatikan perkembangan anak.
  - d. Pendidikan : S1
2. Geografis :
- a. Primer : Jakarta, masyarakat pada wilayah ini sudah pada tingkat SES B
  - b. Sekunder : Jabodetabek
3. Psikografis :
- a. Memiliki cukup waktu dalam mendidik dan mengurus anak.
  - b. Memiliki minat dalam mempelajari hal baru.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Membantu memberikan ide – ide kegiatan bermain bersama anak yang bermanfaat untuk membantu mengasah kemampuan motorik halus, kasar, dan kecerdasan emosi anak yang dapat diterapkan di rumah.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Terdapat tiga manfaat yang penulis harapkan dapat tercapai melalui peerancangan tugas akhir ini yaitu :

##### **1) Penulis**

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis dapat belajar memahami kegunaan dan manfaat dari desain bagi audiens, dan menerapkan ilmu desain dalam mengkomunikasikan suatu informasi kepada audiens yang sudah ditentukan. Penulis juga mendapatkan pandangan baru tentang sistem pendidikan bagi anak pada usia dini.

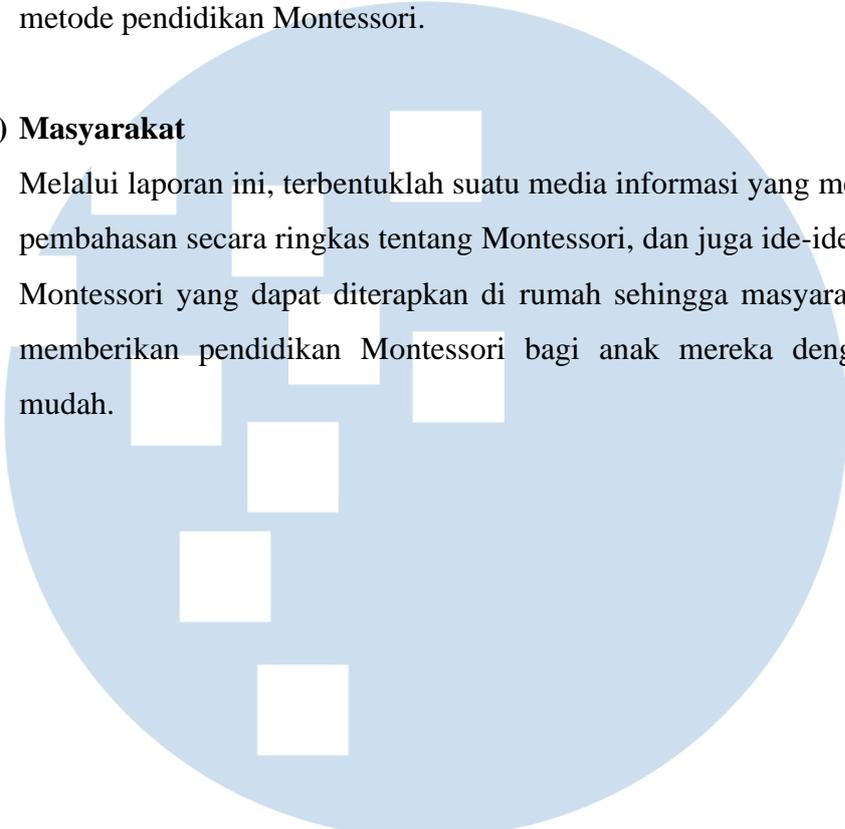
##### **2) Universitas**

Laporan ini dapat menjadi bagian dari referensi bagi para warga kampus yang ingin menjalankan tugas akhir, selain itu laporan ini juga dapat

menjadi jembatan informasi bagi mereka yang ingin mengetahui tentang metode pendidikan Montessori.

### 3) Masyarakat

Melalui laporan ini, terbentuklah suatu media informasi yang menyajikan pembahasan secara ringkas tentang Montessori, dan juga ide-ide kegiatan Montessori yang dapat diterapkan di rumah sehingga masyarakat dapat memberikan pendidikan Montessori bagi anak mereka dengan lebih mudah.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA