

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aspek afektif merupakan salah satu bagian penting dalam perkembangan anak, berdampingan dengan aspek kognitif dan juga psikomotor. Aspek afektif mencakup kemampuan anak dalam merespons, memahami, dan juga mengelola nilai, emosi, sikap, serta antusiasme. Kratwohl & Bloom mengategorikan tahapan dalam perkembangan afektif sebagai lima tahapan, yaitu penerimaan, tanggapan, penilaian, pengelolaan, dan terakhir karakterisasi—tahapan tertinggi di mana nilai, sikap, emosi, dan antusiasme telah menjadi bagian dari kepribadian anak (Nafiati, 2021). Untuk mencapai tahapan kelima tersebut, dibutuhkan stimulasi afektif yang berkelanjutan sejak usia dini.

Toghyani et al (2015) menyatakan bahwa usia 2-5 tahun merupakan masa emas (*golden age*) bagi perkembangan otak anak, di mana kemampuan anak-anak pada usia tersebut untuk menyerap pembelajaran sosial dan emosional sangat tinggi. Kurangnya stimulasi afektif pada masa ini dapat berdampak negatif, terutama dalam jangka panjang, salah satunya merupakan peningkatan risiko perilaku agresif. Data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (2025), kasus perilaku agresif di Indonesia meningkat sebesar 30% dalam lima tahun terakhir, dengan jumlah korban pada tahun 2024 sebanyak 28.126 individu yang terdiri atas perempuan dan anak-anak. Perilaku agresif yang terjadi ini berupa kekerasan fisik, verbal, digital, dan bahkan melukai diri sendiri. Perilaku ini tidak hanya terjadi pada masa anak-anak, namun juga dapat terjadi pada orang dewasa sebagai efek jangka panjang kurangnya stimulasi afektif.

Maulida et al (2020) pada penelitiannya mendapati bahwa stimulasi afektif tidak hanya menjadi tanggung jawab orang tua, tetapi juga perlu dilakukan oleh pihak sekolah sebagai perwujudan stimulasi yang berkelanjutan. Pada realisasinya, media yang tersedia di sekolah saat ini masih bersifat sesekali dan belum berkelanjutan. Penelitian oleh Jasiah et al (2023) juga menyatakan bahwa

pendekatan belajar yang bersifat integratif dan juga menyenangkan seperti memadukan kegiatan bercerita, bermain, dan aktivitas dapat meningkatkan keefektifitasan proses belajar di sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan media pembelajaran berkelanjutan yang tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menstimulasi aspek afektif secara berkelanjutan. Zakaria et al (2021) menemukan bahwa penggunaan buku aktivitas dapat mendorong perkembangan aspek kognitif, afektif, dan juga psikomotor anak berusia 3 hingga 5 tahun secara signifikan, sehingga pada penelitian ini, buku aktivitas dipilih sebagai media utama. Selain itu buku aktivitas memiliki kelebihan sebagai sarana edukatif yang dapat mengintegrasikan cerita, aktivitas, dan permainan dalam satu media. Buku aktivitas juga dapat mendorong keterlibatan anak secara aktif dalam proses penerimaan stimulasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, pemberian stimulasi afektif yang berkelanjutan penting bagi masa depan anak, terutama dalam pencegahan perilaku agresif, namun ditemukan beberapa masalah yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Media stimulasi afektif yang ada tidak menerapkan sistem berkelanjutan atau hanya sebatas satu aktivitas.
2. Belum ada media stimulasi afektif yang mengintegrasikan elemen permainan, cerita, dan aktivitas seni untuk mewujudkan proses pembelajaran dua arah yang lebih interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah: Bagaimana perancangan media pembelajaran berkelanjutan yang interaktif untuk memberikan stimulasi afektif pada anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang telah disusun agar perancangan dan perancangan ini tetap terarah dan tidak meluas:

1. Objek Perancangan: Objek media informasi yang akan dirancang berupa media pembelajaran berkelanjutan berbasis seni rupa yang dirancang dengan interaktif dan kreatif untuk mengundang anak-anak agar dapat

terlibat aktif dalam pembelajaran yang menstimulasi aspek afektif mereka. Media ini akan dirancang dengan pendekatan visual yang menarik serta informasi untuk menstimulasi aspek afektif anak pada anak usia dini.

2. Target STP: Target primer dalam perancangan ini mencakup anak usia dini berusia 2-5 tahun dari semua jenis kelamin, dengan kategori sosial ekonomi SES A. Untuk membantu penggunaan buku ini, penelitian ini memiliki target sekunder mencakup tenaga pengajar di Sekolah PAUD berusia 22-30 tahun, semua jenis kelamin, dengan kategori ekonomi SES B. Dengan menargetkan pendidikan anak usia dini, diharapkan buku aktivitas ini dapat digunakan secara optimal oleh anak-anak dengan bimbingan tenaga pendidik.
3. Konten Perancangan: Konten yang dirancang akan berfokus pada visualisasi dari narasi cerita, aktivitas berbasis seni rupa, dan juga permainan sederhana, di mana konten tersebut ditujukan untuk merangsang aspek afektif anak dengan cara yang interaktif dan kreatif sejak usia dini.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan dari tugas akhir ini ialah membuat perancangan media pembelajaran berkelanjutan untuk membantu dalam pemberian stimulasi afektif pada anak usia dini.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan penulis dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, bagi target perancangan, institusi pendidikan, maupun pembaca laporan ini. Berikut manfaat yang diharapkan penulis melalui perancangan ini:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan media pembelajaran berkelanjutan yang berfokus pada stimulasi afektif anak usia dini. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai desain media

pembelajaran berkelanjutan yang interaktif dalam mendukung perkembangan emosional anak usia dini.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak. Bagi penulis, perancangan ini menjadi wadah untuk menerapkan ilmu desain dalam pengembangan media pembelajaran berkelanjutan yang bermanfaat. Bagi peneliti lain, perancangan ini dapat menjadi referensi dalam studi lanjutan terkait stimulasi afektif melalui media pembelajaran berkelanjutan. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, perancangan ini dapat menambah khazanah penelitian dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam konteks perancangan media edukatif untuk anak usia dini.

