

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran anak usia dini menjadi salah satu hal yang berdampak pada perkembangan anak. Salah satu langkah awal untuk mendukung masa perkembangan anak yaitu dengan melatih imajinasinya dalam aktivitas bermain. Menurut Suryawan, dkk. (2022, h. 32), imajinasi dapat mengembangkan berfikir anak secara kritis yang mengutamakan penglihatan dan merasakan diluar kapasitas. Imajinasi sebagai bagian utama dari perangkat kognitif manusia yang dapat menstimulasi aspek pertumbuhan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan moral. Hal ini menjelaskan bahwa imajinasi dapat mendukung perkembangan anak usia dini secara holistik mulai dari keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, berpikir dan berekspresi.

Peningkatan imajinasi perkembangan anak usia dini diperlukan adanya proses pembelajaran yang terstruktur sehingga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak. Permasalahan tersebut dilakukan dengan penerapan model High Scope sebagai solusi mengatasi proses pembelajaran anak usia dini dalam pembelajaran aktif dengan eksplorasi dan bermain untuk meningkatkan imajinasinya. Akan tetapi, berdasarkan pernyataan dari Christopher (2021) menyatakan bahwa sejumlah guru pendidikan anak usia dini tidak memiliki pengetahuan yang memadai mengenai model pembelajaran High Scope (h. 04) . Hal ini didukung bahwa model High Scope dalam faktanya masih jarang digunakan oleh lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini (Ulfah, dkk, 2022, h. 03)

Sementara itu, adanya permasalahan terhadap desain yang diangkat mengenai proses implementasi terhadap media pembelajaran anak kurang efektif dan menarik. Berdasarkan hasil penelitian oleh Zakiah, dkk (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif belum optimal dan belum menarik perhatian guru maupun anak PAUD di Depok (h. 474). Dikutip oleh Nur dan Ningrum (2023),

menjelaskan bahwa penggunaan media buku interaktif membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat anak agar terciptanya pembelajaran yang kondusif dan tidak menimbulkan rasa jenuh pada anak (h. 23). Sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan penerapan yang terstruktur agar dapat mendorong imajinasi anak melalui partisipasi aktif.

Upaya dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat, penulis menggunakan model pembelajaran High Scope yang dituangkan kedalam media interaktif untuk memperkenalkan solusi mengatasi proses pembelajaran anak usia dini. Model ini mendukung adanya pembelajaran aktif pada anak dengan berbasis eksplorasi dan bermain. Menurut pernyataan Piaget (Rochman, dkk, 2019) dan praktik pengajaran yang berasal dari teori pembelajaran sosial Vygotsky (1934-1962) yang dikutip dari jurnal Rahayu, dkk (2023, h. 63), menyatakan bahwa model pembelajaran High Scope mengajak anak sebagai pembelajar aktif melalui eksplorasi dan pemecahan masalah yang telah direncanakan. Pembelajaran aktif dapat meningkatkan imajinasi anak usia dini dalam perkembangannya. Menurut Hohmann, Weikart & Epstein (2008) dalam Cai (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran High Scope pada anak dapat secara aktif membangun pemahaman baru dengan imajinasinya dalam memanipulasi materi dan berinteraksi dengan orang lain (h. 1420).

Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah perancangan buku interaktif dengan tipe buku aktivitas dengan model pembelajaran High Scope. Media buku interaktif memberikan kesempatan anak dalam berimajinasi, berpartisipasi secara aktif dengan memilih alur cerita, dan memecahkan masalah yang dituangkan dengan model pembelajaran High Scope. Pemilihan buku interaktif merupakan solusi yang tepat untuk mendukung kesehatan anak, memperkuat ikatan pendamping, serta tetap menstimulasi imajinasi anak. Diharapkan solusi buku interaktif berbasis High Scope mampu meningkatkan minat membaca sekaligus mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, masalah yang ditemukan oleh penulis berupa:

1. Rendahnya pengetahuan terhadap penerapan model pembelajaran High Scope yang dituangkan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengajak anak dalam pembelajaran aktif dengan eksplorasi dan bermain untuk meningkatkan imajinasinya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Implementasi terhadap media pembelajaran anak kurang efektif, belum optimal dan menarik perhatian guru maupun anak PAUD agar proses pembelajaran dapat menyenangkan dan menarik minat anak agar terciptanya pembelajaran yang kondusif dan tidak menimbulkan rasa jenuh pada anak.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku interaktif berbasis High Scope untuk mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan buku interaktif ini ditujukan kepada anak usia *early childhood* diumur 4 – 6 tahun dan orang tua yang memiliki anak usia dini, SES A-B, berdomisili di Jabodetabek yang menggunakan model pembelajaran High Scope pada anak untuk selalu mengutamakan interaksi guna mendukung perkembangan kreativitas anak. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain buku interaktif yang memberi interaksi pada anak kepada orang terdekat untuk mengasah imajinasi dan mendukung aktivitas bermain anak dalam perkembangannya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan penulis adalah membuat perancangan buku interaktif berbasis High Scope untuk

mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak diusia ECY (*early childhood years*).

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan yang sudah dijelaskan sebelumnya, terdapat manfaat tugas akhir yang dikemukakan penulis:

1. Manfaat Teoretis:

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi ilmu pengetahuan desain komunikasi visual khususnya membahas materi tentang meningkatkan imajinasi dan aktivitas bermain dalam perkembangan anak diusia *early childhood years* dengan menggunakan model pembelajaran High Scope.

2. Manfaat Praktis:

Implementasi media perancangan buku interaktif berbasis High Scope dapat mendorong kreativitas anak dalam perkembangannya terutama dalam imajinasi dan aktivitas bermain yang mampu menstimulasi dalam prosesnya seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, moral dan sosial emosional yang pada akhirnya dapat mendukung produktivitas, kualitas hidup dalam masyarakat.

