

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemandirian merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari, mengambil keputusan sederhana, serta bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut Kamil dan Asriyani (2023), kemandirian pada anak usia dini tidak muncul secara alami, melainkan perlu dibangun melalui stimulasi yang berkelanjutan, pengalaman langsung, dan kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas secara mandiri.

Namun pada kenyataannya, anak usia dini saat ini semakin akrab dengan penggunaan perangkat *digital* seperti *smartphone* dan *tablet* dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi di era *digital* menyebabkan anak dapat terpapar *gadget* sejak usia yang sangat dini, bahkan sebelum memasuki usia sekolah (Wulandari & Kurniasih, 2023). Penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga semakin meningkat karena perangkat tersebut sering digunakan oleh orang tua sebagai sarana hiburan maupun cara untuk menenangkan anak ketika sedang rewel. Penelitian Novianti dan Garzia (2020) menunjukkan bahwa sekitar 40% anak dapat mengamuk ketika tidak diberikan *gadget*, yang menunjukkan adanya ketergantungan terhadap perangkat *digital* pada anak usia dini.

Kurangnya keterlibatan anak dengan lingkungan nyata tersebut dapat berdampak pada perkembangan sosial, emosional, serta kemampuan adaptasi anak dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menurunkan kualitas interaksi sosial anak serta menghambat perkembangan komunikasi dan regulasi emosi pada anak usia dini. (Ramandani, 2025) Selain itu, interaksi yang bersifat pasif melalui *gadget* juga dapat mengurangi frekuensi komunikasi dua arah antara anak dengan lingkungan sosialnya sehingga anak menjadi kurang terlatih dalam mengekspresikan emosi maupun memahami situasi di sekitarnya. (Mariani & Depalina, 2025)

Metode Montessori dipilih sebagai pendekatan dalam perancangan ini karena memiliki karakteristik pembelajaran yang berpusat pada anak atau *child centered*, menekankan aktivitas yang dilakukan secara mandiri atau *self directed*, serta mengutamakan pengalaman belajar melalui praktik langsung atau *hands on learning*. Dalam metode ini, anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, memanipulasi media pembelajaran, dan menyelesaikan aktivitas sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga mampu membangun kemandirian secara bertahap (Marshall, 2017 & Mavric, 2020). Selain itu, aktivitas *Practical life* yang menjadi salah satu area utama Montessori terbukti efektif dalam melatih kemampuan anak untuk merawat diri, bertanggung jawab, berkonsentrasi, serta menyelesaikan aktivitas sehari-hari secara mandiri (Qadafi, 2023).

Oleh karena itu, metode Montessori merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan kemandirian sebagai tujuan utama melalui penerapan *Practical life Activities*. Stimulasi terhadap dan kemandirian pada anak usia dini menjadi penting untuk membantu anak memahami lingkungan, mengembangkan kemampuan eksplorasi, serta melatih kemampuan adaptasi terhadap berbagai situasi sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian mengatakan bahwa penggunaan buku interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar dan mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi materi secara mandiri (Sari & Rahmawati, 2020). Buku yang dirancang secara interaktif memungkinkan anak belajar sambil bermain dan bereksplorasi. Namun, berdasarkan observasi prareset buku pembelajaran anak yang ada saat ini masih belum maksimal dalam menerapkan prinsip Montessori. Banyak buku yang beredar hanya berupa sensorik *play* dan masih bersifat satu arah, minim aktivitas eksplorasi, dan kurang mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan nyata.

Oleh karena itu, perancangan buku interaktif berbasis Montessori secara lebih optimal dapat menjadi solusi yang relevan untuk membantu anak mengembangkan kemandirian. Melalui perancangan ini diharapkan dapat

membantu membentuk kebiasaan belajar yang lebih aktif, meningkatkan regulasi emosi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab anak terhadap dirinya dan lingkungannya sejak usia dini. Dengan demikian, media yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai alat baca, tetapi sebagai sarana pengalaman belajar yang lebih bermakna dan aplikatif sesuai prinsip Montessori.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Menurunnya kesempatan anak untuk berinteraksi dan mengeksplorasi lingkungan secara langsung, yang berdampak pada kurangnya stimulasi kemandirian anak usia dini dalam memahami lingkungan dan beradaptasi dengan situasi sosial di sekitarnya.
2. Minimnya ketersediaan media pembelajaran yang mempunyai prinsip lengkap Montessori, khususnya dalam bentuk buku interaktif, yang dapat mendampingi proses belajar anak secara mandiri dan menyenangkan. Media yang beredar saat ini masih terbatas dan belum sepenuhnya mendukung pengembangan kemandirian anak.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku interaktif berbasis Montessori untuk mendorong kemandirian anak?

1.3 Batasan Masalah

Paragraf Perancangan ini ditujukan kepada dewasa usia 31-35 tahun, dengan ekonomi menengah atau SES B berdomisili di DKI Jakarta & Tangerang yang sudah memiliki anak usia 2-7 tahun. Konten dalam buku difokuskan pada aktivitas yang berkaitan dengan pengenalan lingkungan alam untuk menstimulasi sekaligus mendorong perkembangan kemandirian anak melalui kegiatan eksplorasi sederhana yang dapat dilakukan secara mandiri dengan pendampingan orang tua. Selain itu, terdapat juga persepsi bahwa pendidikan Montessori cenderung

mahal dan kompleks, sehingga meskipun orang tua sudah mengenal dan menyadari manfaatnya, banyak yang masih ragu untuk mengambil langkah (Jawa Pos, 2024).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk merancang buku interaktif berbasis Montessori untuk mendorong kemandirian anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penulisan tugas akhir dibedakan menjadi dua, yaitu secara teoritis dan praktis. Berikut yang telah dipaparkan oleh penulis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya membahas materi perancangan buku interaktif berbasis Montessori untuk mendorong kemandirian anak, serta menjadi dasar teoritis untuk menciptakan desain yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dalam memfasilitasi interaksi anak dengan media. Juga diharapkan penelitian ini dapat menempatkan anak sebagai pengguna utama, sehingga tugas akhir ini dapat memperkaya teori DKV tentang desain yang berpusat pada pengguna yang melibatkan analisis kebutuhan anak, kemampuan motorik yang menjadi dasar perancangan elemen visual dan interaktif.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh orang tua untuk mengenalkan anak pada konsep alam secara langsung. Dengan pendekatan Montessori, buku ini memungkinkan anak belajar melalui aktivitas *hands on*, seperti menyentuh tekstur, menyusun benda, dan memecahkan teka-teki mudah sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang lingkungan.