

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat krusial dalam perkembangan anak-anak, terutama dalam pembentukan dasar-dasar kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dalam proses pembelajaran di PAUD, sering kali dihadapi tantangan berupa kurangnya keterlibatan anak-anak dalam kegiatan belajar. Anak-anak pada usia ini cenderung membutuhkan stimulasi visual dan interaksi yang lebih dinamis untuk menjaga minat dan perhatian mereka selama proses pembelajaran. Keterbatasan pengalaman visual dalam materi pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menghambat efektivitas pembelajaran di PAUD.

Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Buku pop up, dengan desain visual 3 dimensi dan elemen interaktif yang dapat disentuh dan dimainkan, menawarkan pengalaman yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana bermain yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak. Dengan demikian, penggunaan buku pop up dalam pembelajaran di PAUD dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak-anak dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Perancangan ini dilakukan dari hasil wawancara dengan salah satu guru PAUD INTAN. Sesuai pada saat penelitian di PAUD INTAN Jenis hewan laut yang diketahui anak-anak masih sangat terbatas, oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca dan belajar tentang hewan laut dengan menggunakan konsep media pembelajaran baru seperti buku *Pop Up* dengan pendekatan bercerita. Dalam konteks pembelajaran di sekolah PAUD, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan untuk memfasilitasi pemahaman anak-anak terhadap materi pelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti buku *pop up* dengan harapan anak-anak dapat lebih mudah terlibat dalam proses belajar mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya keterlibatan anak-anak dalam belajar.
- b. Keterbatasan pengalaman visual dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang penulisan di atas, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam perancangan buku *pop up* sebagai berikut:

- a. Buku *Pop up* ini ditujukan untuk anak-anak.
- b. Edukasi yang terkandung di dalam buku *pop up* ini yaitu mengenalkan hewan laut dan meningkatkan minat membaca anak-anak.
- c. Dalam buku *pop up* ini terdapat penjelasan tentang pengenalan hewan laut melalui metode cerita.
- d. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan menggunakan *style* anak-anak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran buku *pop up* hewan laut yang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak?
- b. Bagaimana memanfaatkan interaksi dalam buku *pop up* untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak-anak?

1.5 Tujuan Perancangan

- a. Untuk membuat sebuah media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman tentang buku *pop up* hewan laut.
- b. Membuat pembelajaran dengan menggunakan interaksi yang ada di dalam buku *pop up*.

1.6 Manfaat Perancangan

- a. Manfaat Perancangan untuk Mahasiswa (Peneliti):
 - 1) Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan desain ilustrasi 2 dimensi dan 3 dimensi, perancangan grafis, dan integrasi desain yang menarik untuk tujuan pendidikan DKV.
 - 2) Melalui perancangan ini, mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik anak-anak PAUD. Ini mencakup pemahaman terhadap elemen visual yang menarik bagi anak-anak dan cara menyampaikan pesan dengan efektif kepada anak PAUD.
- b. Manfaat untuk Target Pasar (PAUD):
 - 1) Buku *pop up* dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Anak-anak dapat belajar tentang hewan laut dengan pendekatan cerita menggunakan buku *pop up* sambil bermain dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menghibur.
 - 2) Buku *pop up* membantu meningkatkan minat anak-anak terhadap biota laut terutama hewan laut. Melalui gambaran visual yang menarik, buku *pop up* ini dapat memotivasi anak-anak untuk lebih memahami hewan yang ada di laut.
 - 3) Desain buku *pop up* yang interaktif dan ilustrasi 3 dimensi yang dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak. Mereka

dapat terlibat dalam aktivitas belajar yang lebih dinamis dan memberikan ruang bagi ekspresi kreatif.

c. Kegunaan Hasil Produk (Kampus):

- 1) Buku *pop up* digunakan sebagai media pembelajaran inovatif diberbagai lembaga PAUD. Guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran untuk menjelaskan hewan yang ada di laut secara menarik dan efektif melalui cerita yang ada di buku *pop up*.
- 2) Selain dijadikan sebagai sumber pembelajaran di sekolah, buku *pop up* ini juga dapat digunakan sumber belajar mandiri bagi anak-anak di rumah. Orang tua dapat menggunakan buku ini sebagai alat pembelajaran yang interaktif untuk mendukung perkembangan anak-anak.
- 3) Hasil perancangan buku *pop up* ini dapat dijadikan pameran karya mahasiswa DKV, memberikan pengakuan terhadap kreativitas. Selain itu buku *pop up* ini juga dapat dijual sebagai produk edukatif di pameran karya yang tertarik pada media pembelajaran inovatif untuk anak-anak PAUD.
- 4) Media pendukung, seperti poster promosi dan bahan promosi digital, membantu memperluas jangkauan pemasaran buku *pop up*. Dokumentasi proses kreatif berfungsi sebagai portofolio dan berbagi pengalaman mahasiswa DKV.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku *Pop Up* Tentang Hewan Laut Sebagai Media Pembelajaran Bercerita Untuk Anak PAUD INTAN” adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

BAB I membahas latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika perancangan.

BAB II: Tinjauan Pustaka

BAB II terbagi menjadi dua yaitu, penelitian sejenis yang membahas konteks permasalahan sebelumnya, dan landasan teori yang mendukung pengembangan buku *pop up* sebagai media pembelajaran anak PAUD tentang hewan laut dengan menggunakan pendekatan cerita.

BAB III: Metodologi Penelitian

BAB III Mencakup waktu dan tempat penelitian, bahan penelitian, alat penelitian, dan kerangka berfikir yang digunakan dalam pengembangan buku *pop up*.