

BAB II ANALISIS DATA DAN FAKTA

2.1. Analisis Kelayakan Masalah

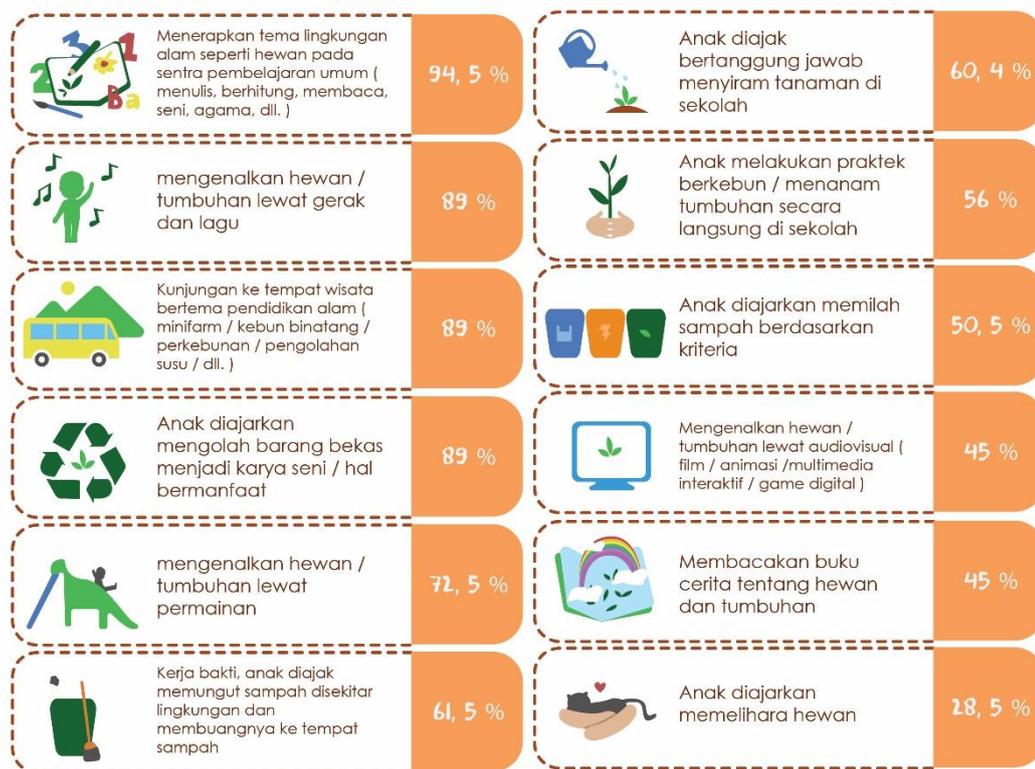
2.1.1. Cause Root Analysis

Analisis mendalam dilakukan menggunakan metode 5W+1H serta matrikulasi SWOT. Sebagian besar TK di Jawa Barat sudah melakukan pengenalan lingkungan pada anak sejak dini, metode yang dilakukan sekolahpun beragam sesuai dengan kapasitas sekolah masing-masing. Walaupun dengan metode berbeda, pengenalan lingkungan alam pada anak usia dini dilakukan dengan cara mengajak anak berinteraksi dengan alam secara langsung mulai dari belajar dengan bahan alam, kegiatan *studytour* ke tempat wisata bertema alam seperti kebun binatang, *minifarm*, *outbond*, bahkan beberapa sudah mengenalkan anak menanam tanaman dan menyayangi hewan. Pengenalan lingkungan secara langsung diterapkan sejak diberlakukannya Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, Satuan PAUD dipersyaratkan untuk menggunakan pendekatan saintifik dalam pengelolaan pembelajarannya. Saintifik yang dimaksud merupakan aktivitas mengamati, menanya, menalar, mengumpulkan informasi dan mengkomunikasikan yang dilakukan anak. Dengan demikian, pembangunan karakter yang dikemas dengan metode bermain dengan alam, akan menjadikan anak menjadi seorang *little scientist*.

Sikap bermain pada lingkungan secara langsung memberikan peluang kepada mereka untuk mempelajari sekaligus menguji fakta-fakta dengan cara yang berbeda, sehingga membawa mereka pada penemuan untuk menggabungkan berbagai ide-ide baru. Saat bermain konteksnya memungkinkan anak untuk

mengasah berbahasa represif dan ekspresif sehingga bermanfaat bagi perkembangan keaksaraan anak. Oleh karena itu pendidik PAUD seharusnya memahami konsep dan prinsip keaksaraan awal / pra keaksaraan pada anak usia dini, dengan memberikan stimulasi yang menumbuhkan minat baca dengan memanfaatkan segala media yang memaksimalkan keseluruhan alat indera anak. (PP PAUD & DIKMAS JABAR, 2017: 2).

Data yang diperoleh dari wawancara 91 responden guru di 10 TK di Jawa Barat adalah sebagai berikut:

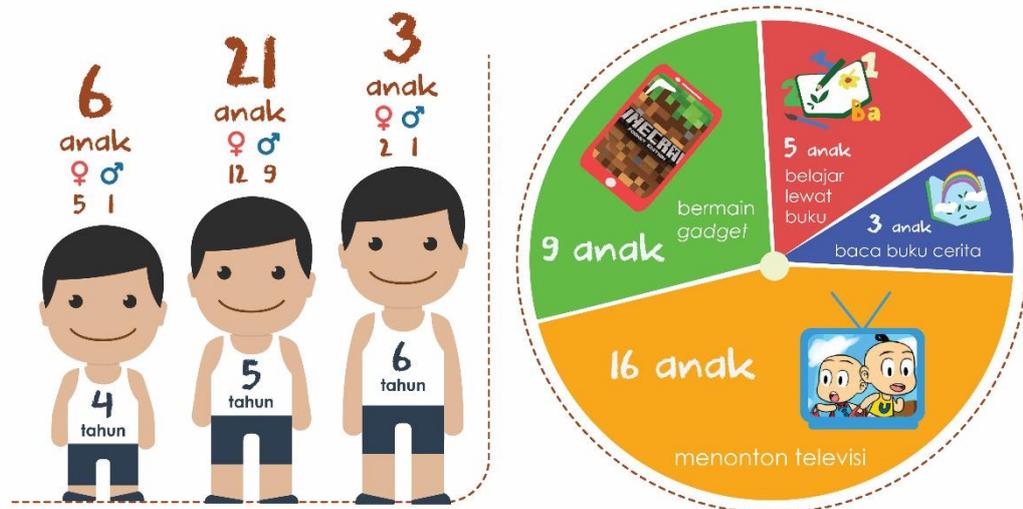


Gambar 2.1 Infografis Metode Pengenalan Lingkungan di TK

Sumber : Data Olahan Wawancara

Dari paparan diatas 89% sekolah melakukan *studytour* sebagai pengenalan anak-anak pada lingkungan alam, 60,4% membiasakan anak-anak merawat tanaman di sekolah, 56% sekolah menerapkan praktek berkebun / menanam

tumbuhan secara langsung, sementara media pendukung pra keaksaraan lingkungan alam seperti buku cerita, buku interaktif, film edukasi anak masih jarang digunakan sekolah yaitu sekitar 45%.



Gambar 2.2 Infografis Kebiasaan Anak di Rumah

Sumber : Data Olahan Wawancara

Disisi lain data pendukung yang diperoleh dari 33 responden orang tua terkait dengan kebiasaan anak dirumah, rata-rata anak berusia 5 tahun menunjukkan kurangnya kebiasaan anak belajar lewat buku dan membaca atau dibacakan buku cerita di rumah (24,2%) namun lebih sering menonton kartun di televisi (48,5%) dan bermain gadget (27,3%). Dapat disimpulkan media pra keaksaraan yang bertema lingkungan masih tergolong minim diterapkan di sekolah, dan akses anak terhadap buku masih sangat kurang.

Oleh karena itu Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Jawa Barat (PP PAUD & DIKMAS JABAR) sebagai lembaga pengembangan model PAUD melakukan pengembangan model Media

Belajar Pra Keaksaraan Ekologi, yaitu Media Belajar “Cinta Lingkungan” Seri Pra Keaksaraan Berwawasan *ESD* Bagi Anak Usia Dini.

Media belajar cinta lingkungan dikembangkan sebagai media pelengkap pembelajaran untuk mengenalkan lingkungan serta menumbuhkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini untuk peduli dan belajar terlibat memelihara dan menjaga lingkungan, yang memiliki fungsi sebagai alat peraga untuk bermain anak, yang menarik, menyenangkan, menumbuhkan minat baca anak, pendukung lingkungan keberaksaraan, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (PP PAUD & DIKMAS JABAR, 2017: 4).

2.1.2. Matrikulasi SWOT

Berdasarkan pembelajaran lingkungan alam yang diterapkan di beberapa TK, penulis mencoba menganalisis metode maupun media yang ada berdasarkan matrikulasi SWOT untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang, serta ancaman tiap metode dan media sebagai pertimbangan perancangan media yang efektif.

1. *Studytour* ke tempat wisata edukasi bertema alam

	Opportunity	Threats
	<ul style="list-style-type: none"> - Makin banyak tempat wisata bertema edukasi untuk anak usia dini. - Beberapa tempat wisata memfasilitasi anak agar bisa langsung praktek. 	<ul style="list-style-type: none"> - Membutuhkan pra keaksaraan untuk memperkaya kosa kata, sehingga anak dapat belajar lebih banyak saat <i>studytour</i> dilakukan.

Strength	Strength - Opportunity	Strength - Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Anak pasti berinteraksi langsung dengan alam. - Dapat mengetahui lebih dari sekedar pengenalan terhadap objek alam, dapat mengetahui asalnya, cara berkembang biak, pemeliharaan, sampai pada manfaatnya bagi manusia. - Menarik, menyenangkan dan meningkatkan citra serta nilai jual sekolah apabila bisa mengadakan <i>studytour</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menjadi satu paket solusi pengenalan anak terhadap lingkungan alam, sehingga tidak menjadi masalah apabila tidak memiliki fasilitas alam di sekolah. - Dalam tema lingkungan dapat mengunjungi beberapa tempat yang berbeda, sehingga selalu mendapat kebaruan ilmu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Meskipun pengenalan pada lingkungan sangat konkret, namun apabila tidak didukung dengan pra keaksaraan terhadap lingkungan, hasilnya akan menjadi kurang maksimal. - Karena anak sudah diajak langsung ke alam sehingga para guru merasa pencapaian terhadap pengenalan lingkungan sudah cukup, dan tidak menghiraukan pra keaksaraan.
Weakness	Weakness - Opportunity	Weakness - Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Memerlukan biaya yang sangat besar. - Memiliki resiko yang tinggi karena membawa anak dalam jumlah banyak ke luar lingkungan sekolah. - Dibutuhkan jumlah guru yang banyak, untuk mengawasi anak – anak. - Pembelajaran lingkungan menjadi tidak efektif apabila <i>studytour</i> hanya ditujukan untuk melatih motorik kasar anak seperti <i>outbond</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa tempat wisata juga memungut tarif tambahan apabila anak harus praktek secara langsung - Biaya yang relatif tinggi serta banyaknya tempat wisata edukasi yang ada, menjadikan para guru sulit menentukan tempat wisata mana yang paling efektif, dan pada akhirnya hanya mengikuti sekolah lain, atau mementingkan citra dihadapan para orang tua dan sekolah lain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kebutuhan terhadap interaksi langsung namun keterbatasan biaya memicu kreativitas guru untuk menciptakan bahan ajar sebagai media praktek maupun pra keaksaraan lingkungan, namun alat dan kemampuan seadanya menjadikan media yang dibuat menjadi tidak layak, tidak ramah dan kurang menarik bagi anak.

2. Menanam tumbuhan secara langsung

	<p style="text-align: center;">Opportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tersedia varian jenis tanaman serta berbagai metode dan media tanam untuk diajarkan. - Khusus untuk media penanaman pada gelas aqua, dapat memicu kreativitas anak bahwa barang bekas bisa menjadi media baru untuk belajar. 	<p style="text-align: center;">Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kondisi cuaca yang tidak menentu. - Khusus untuk media penanaman pada gelas aqua, mudah rusak bila jatuh atau tertabrak. - Membutuhkan waktu untuk tanaman dapat tumbuh.
Strength	Strength - Opportunity	Strength – Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Anak pasti berinteraksi langsung dengan alam. - Selain berinteraksi anak belajar tahap dari bakal menjadi sebuah pohon. - Menumbuhkan rasa kepedulian anak pada lingkungan. - Menumbuhkan rasa tanggung jawab anak pada pemeliharaan lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang efektif untuk melatih beberapa aspek emosional anak seperti kesabaran, tanggung jawab, kepedulian, serta kreativitas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Melatih kesabaran anak sehingga dapat mengendalikan emosinya.
Weakness	Weakness - Opportunity	Weakness – Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Membutuhkan ruang alam terbuka untuk menanam tanaman. - Membuat sekolah terlihat kotor - Membutuhkan uji coba sebelum diterapkan pada anak-anak (guru harus lebih tau) - Hanya terfokus pada tanaman sehingga pengenalan tentang hewan membutuhkan metode yang lain 	<ul style="list-style-type: none"> - Menanam lewat media media gelas aqua solusi terhadap dibutuhkannya ruang terbuka. - Media tanam gelas aqua memicu kreativitas anak, anak bisa menghiasnya dan mewarnai gelasnya agar terlihat lebih cantik, sehingga tidak terlihat kotor. - Kehadiran boneka horta dan boneka potti merupakan media tanam serupa yang terlihat lebih rapih dan tidak kotor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hujan dan angin kencang dapat merusak tanaman apabila diletakkan di ruang terbuka, dan apabila diletakkan di dalam ruangan membutuhkan cahaya matahari yang cukup serta penempatan yang aman.

3. Gerak dan Lagu tentang lingkungan alam

	<p style="text-align: center;">Opportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada usia dini anak senang mengekspresikan dirinya - Meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap objek yang dinyanyikan 	<p style="text-align: center;">Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak harus menghafal lirik dan gerakan yang berbeda – beda pada setiap lagu
Strength	Strength - Opportunity	Strength – Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Sangat mudah diterapkan bahkan tanpa musik, dan media pendukung lainnya. - Anak bergerak secara aktif dengan gerakan sehingga melatih motorik anak. - Anak melatih kosa kata baru dan melatih pengucapan dari kata tersebut (pra keaksaraan). 	<ul style="list-style-type: none"> - Melatih rasa percaya diri anak - Dengan kosa kata baru yang meningkatkan rasa keingintahuan anak, anak menjadi lebih aktif mengeksplor hal baru, seperti berinteraksi dengan objek yang disebutkan pada lirik lagu secara langsung 	<ul style="list-style-type: none"> - Melatih daya ingat anak dengan berbagai kosa kata, gerakan, serta tahapan gerak & lagu. - Dengan menghafal kosa kata baru, kosa kata tersebut akan terus diingat anak, sehingga bisa menjadi cara menanamkan kebaikan pada anak apabila lirik lagu berupa pesan.
Weakness	Weakness - Opportunity	Weakness - Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Tidak berinteraksi langsung dengan alam. - Tidak menampilkan objek lingkungan yang dinyanyikan, tetapi menyebutkan ciri-ciri, dan menjelaskan bentuknya lewat gerakan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Melatih daya imajinasi anak untuk membayangkan bentuk dan perilaku objek yang mereka nyanyikan. - Tidak berinteraksi langsung namun merangsang anak untuk berinteraksi langsung dengan objek pada lagu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dengan menghafal ciri – ciri objek, melatih anak mendeskripsikan suatu objek kepada orang lain tanpa adanya objek tersebut.

4. Media audio visual

	<p style="text-align: center;">Opportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat berbagai macam media audio visual, mulai dari multimedia interaktif film animasi, , VR, AR, sampai game. - Berdasarkan data kebiasaan yang anak sering lakukan dirumah cenderung tertarik pada media elektronik seperti kartun di TV, dan game di gadget. 	<p style="text-align: center;">Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adanya anggapan bahwa media audiovisual memiliki dampak yang sama dengan media elektronik lainnya, anggapan lebih banyak dampak negatifnya dan tidak baik digunakan untuk anak.
Strength	Strength - Opportunity	Strength - Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki stimuli audio dan visual. - Merupakan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. - Pengenalan lingkungan apapun bisa disampaikan secara lengkap (bentuk, suara, tahap pemeliharaan, kebiasaan dan pra keaksaraan). - Untuk media multimedia interaktif dan game memiliki fungsi yang sangat baik dalam melatih motorik halus anak, intuisi, dan melatih emosi anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Karena ketertarikan anak terhadap gadget dan TV sudah tinggi maka media audiovisual akan sangat disukai anak. - Berbagai variasi media audiovisual dapat menstimuli seluruh aspek perkembangan anak lewat indra pengelihatannya, peraba, & pendengaran mereka dengan baik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa orangtua menggunakan media audiovisual untuk anak di rumah untuk mengasah ketangkasan anak dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan.

Weakness	Weakness - Opportunity	Weakness - Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan media elektronik yang memiliki dampak buruk terhadap kesehatan tubuh dan mata anak. - Dibutuhkan seperangkat media pendukung untuk menerapkan media audiovisual di sekolah dan harganya tidak murah. (TV, Komputer, <i>infocus</i>, Speaker, dll.). - Anak tidak berinteraksi langsung dengan lingkungan alam. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anggapan orang tua dan guru yang melihat anak sudah terbiasa dekat dengan TV dan gadget di rumah, memutuskan untuk menggunakan media lain di sekolah seperti buku dan gerak lagu, atau permainan yang bersifat motorik. - Sulitnya penerapan dan akses terhadap konten audiovisual edukatif yang terbilang tidak murah, menjadikan guru memilih media yang lain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Karena orang tua beranggapan media audiovisual memiliki dampak buruk bagi kesehatan anak, orang tua kurang setuju apabila pembelajaran harus tetap menggunakan media audiovisual.

5. Buku cerita & buku interaktif tentang lingkungan

	Opportunity	Threats
	<ul style="list-style-type: none"> - Menjamurnya media elektronik yang mengasikan mengurangi minat anak dalam membaca buku - Anak menyukai tantangan dan selalu ingin menunjukkan kebolehannya kepada orang lain dalam menyelesaikan tantangan. - Anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan senang mengeksplor pengetahuan baru. - Anak usia dini senang menggambar atau mencorat-coret untuk mengekspresikan dirinya lewat bercerita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa anak usia 4 – 6 tahun belum bisa membaca tulisan. - Sekolah jarang memiliki buku interaktif, media interaktif sejenis buku yang dibuat, tidak memiliki kelayakan serta visual yang menarik untuk anak karena buku dibuat oleh guru dengan bahan dan kemampuan seadanya.

Strength	Strength - Opportunity	Strength - Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Media mudah dibawa dan disimpan karena hanya berbentuk buku. - Lewat buku yang menarik meningkatkan minat anak untuk membaca buku sejak dini. - Pesan terhadap pengenalan lingkungan dapat tersampaikan lewat cerita dan gambar. - Anak mendapat kosa kata baru lewat kata yang terdapat pada cerita dan gambar (pra keaksaraan). - Buku interaktif memiliki daya keinteraktifannya sendiri sehingga tetap mengasikkan bila anak membaca sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagai alternatif media pembelajaran sekaligus permainan yang mengasikkan selain media elektronik. - Buku interaktif memiliki ragam tantangan berbeda sebagai daya keinteraktifan untuk melatih aspek perkembangan emosional, motorik halus dan kognitif anak. - Dengan meningkatkan minat baca anak sejak dini rasa keingintahuan anak akan semakin berkembang, sehingga memungkinkan anak untuk mengeksplor pengetahuan lebih banyak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagai buku cerita untuk anak, meski anak belum bisa membaca, gambar yang disajikan dapat menyampaikan pesan serta mengenalkan anak pada lingkungan alam. - Dengan buku interaktif, lewat keinteraktifannya anak dapat memahami konsep pemeliharaan lingkungan alam tanpa harus mengerti tulisan yang ada.
Weakness	Weakness - Opportunity	Weakness - Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa buku interaktif rentan dan mudah rusak. - Anak tidak berinteraksi langsung dengan lingkungan alam. - Tidak bersuara. 	<ul style="list-style-type: none"> - Meski tidak berinteraksi langsung dengan objek tersebut di alam dan tidak mengetahui suaranya, buku bergambar dapat memperlihatkan objek secara visual serta ciri-cirinya dengan baik. - Meskipun buku cerita tidak memberikan interaksi alam secara langsung dan tidak bersuara namun rasa keingintahuan anak yang tinggi justru menumbuhkan niat anak untuk melihat objek yang ada didalam cerita secara langsung. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada buku cerita anak hanya bisa melihat gambar karena tidak bisa membaca dan bersuara, namun guru dapat membacakannya untuk anak.

Dari analisis matrikulasi SWOT diatas menunjukkan metode pengenalan lingkungan secara langsung sangat menarik dan mampu mengenalkan lingkungan alam dengan baik karena adanya interaksi langsung terhadap alam yang menstimuli seluruh indera anak. Namun pra keaksaraannya tidak terlatih sehingga anak hanya melihat, dan melakukan instruksi tanpa memahami intisari dari kegiatan tersebut yaitu melestarikan. Intisari yang berupa pesan dapat disampaikan secara langsung lewat penjelasan orang dewasa, lirik lagu atau lewat media yang mampu bercerita seperti buku cerita, atau animasi kartun, namun kesan negatif pada media audiovisual sebagai sarana pendidikan anak usia dini serta penerapan yang rumit, banyak sekolah mempertimbangkan penerapan media audiovisual. Buku cerita merupakan media paling aman untuk diterapkan, mudah di simpan dan mampu menyampaikan intisari pesan melestarikan, juga sangat bisa menjadi media pembelajaran terhadap pra keaksaraan. Penambahan unsur interaktif menjadikan buku sangat menyenangkan dan memberikan tantangan tersendiri bagi anak untuk meningkatkan kecerdasannya dalam menyelesaikan masalah, meski belum semua anak TK mampu membaca tulisan, dengan kekayaan visual pada buku dan kemampuan pra keaksaraan, anak dapat mengerti maksud cerita dan alur cerita, sehingga anak senang membaca buku tanpa harus selalu dibacakan oleh guru, hal tersebut merupakan pencapaian positif dalam perkembangan anak usia dini.

2.2. Problem Statement & Problem Solution

2.2.1. Problem Statement

PP PAUD & DIKMAS sebagai lembaga pengembangan model pendidikan anak usia dini melakukan pengembangan Model Media Belajar Pra Keaksaraan

Ekologi yaitu Media Belajar “Cinta Lingkungan” Seri Pra Keaksaraan Berwawasan *ESD* Bagi Anak Usia Dini sebagai media pelengkap pembelajaran untuk mengenalkan lingkungan serta menumbuhkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini untuk peduli dan belajar terlibat memelihara dan menjaga lingkungan. Dalam pengembangan model tersebut dibutuhkan media yang memiliki nilai keefektifitasan yang tinggi untuk di terapkan di PAUD, juga dapat menstimuli seluruh aspek perkembangan anak, serta media tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi anak.

2.2.2. Problem Solution

Dari *problem statement* yang dikemukakan maka alternatif solusi yang akan dibuat adalah merancang media buku cerita interaktif pra keaksaraan ekologi berwawasan *ESD*. Media ini dipilih berdasarkan analisis matrikulasi SWOT, juga menimbang jarang sekali TK yang memiliki buku interaktif sehingga media sejenis yang selama ini digunakan seperti buku paket, dan buku cerita menjadikan guru bekerja lebih keras untuk menghasilkan suasana belajar yang interaktif. Media buku juga memiliki dampak yang lebih positif bagi kesehatan dibandingkan dengan media audiovisual. Media buku interaktif juga merupakan penggabungan dari media buku cerita yang didalamnya memuat cerita serta visual berupa pesan kecintaan terhadap lingkungan, serta konten pra keaksaraan, yang digabungkan dengan media permainan yang melatih motorik anak, memiliki keinteraktifan serta tantangan tersendiri.

Menurut Mayke (1995) Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri,

berekplorasi, mempraktikkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya (Sudono, 2010: 4).

Pengamatan anak saat observasi di tempat baru seperti tempat wisata edukatif akan menjadi lebih sempurna bila mendapat dukungan berbagai sumber seperti buku, & media cetak (Sudono, 2010: 32).

2.3. Landasan Teori

Dalam perancangan tugas akhir Media Belajar Pra Keaksaraan ekologi dengan tema cinta lingkungan berbasis *ESD* membutuhkan beberapa teori terkait secara langsung pada permasalahan/teori utama, dan teori yang mendukung dalam pembuatan media tersebut/teori pendukung.

2.3.1. Teori/Model Utama

1. Media Pembelajaran

Media secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘prantara’ atau ‘pengantar’. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, ringkasnya dalam ranah pembelajaran media memiliki definisi alat yang menyampaikan atau mengatarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2017: 2). Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai ciri-ciri umum sebagai berikut :

- a. Memiliki pengertian fisik berupa perangkat keras (hardware) yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.

- b. Memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai perangkat lunak (software) yang mempunyai kandungan pesan yang akan disampaikan kepada anak didik.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada audio dan visual.
- d. Memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran, baik di luar maupun di dalam ruangan.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal.
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu (Arsyad, 2017: 6).

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu perangkat diperlukan untuk menyampaikan informasi / materi pembelajaran kepada anak didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung adalah:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baik, sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.

- d. Mempersingkat waktu pembelajaran.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat di tingkatkan.
- g. Mengurangi beban guru dalam menyampaikan pembelajaran (Arsyad, 2017: 25).

3. Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan. Sedangkan interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Maka dapat disimpulkan buku interaktif adalah lembar kertas berjilid yang berisi tulisan berupa informasi dan pengetahuan yang bersifat aktif / saling melakukan aksi.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Fanny Wiliyanto (2013) berjudul *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun* (Universitas Kriten Petra, Surabaya), terdapat delapan jenis buku interaktif diantaranya :

a. Buku interaktif *pop-up*

Merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.

b. Buku interaktif *peek a boo*

Terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*. Merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.

c. Buku interaktif *pull tab*

Merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya.

d. Buku interaktif *hidden object book*

Merupakan jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.

e. Buku interaktif *games*

Merupakan jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.

f. Buku interaktif *participation*

Merupakan jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

g. Buku interaktif *play-A-Song*

Merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi-bunyian berupa lagu atau suara-suara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.

h. Buku interaktif *touch and feel*

Merupakan jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam

belajar mengenal tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung. (Williyanto, 2013: 4-5).

4. Merancang Buku Interaktif

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di salah satu rumah produksi buku interaktif anak yaitu *Rabbit Hole*, dalam produksinya buku interaktif memiliki beberapa tahapan sebagai berikut :

- a. Tahapan pertama adalah menyiapkan *base* sebagai permukaan yang akan ditempelkan gambar, kertas yang digunakan sebagai *base* oleh *Rabbit Hole* adalah jenis kertas Ivory dengan ketebalan 210 gram.



Gambar 2.3 Kertas Ivory 210 gram

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- b. Permukaan kertas dilapisi menggunakan lem kertas, merek lem kertas yang digunakan oleh *Rabbit Hole* adalah Lem Putih Reskol.



Gambar 2.4 Melapisi Kertas Menggunakan Lem

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- c. Setelah permukaan kertas di lapisi dengan lem, kemudian kertas ditempel dengan kertas lainnya sampai 4 lapisan tebalnya.



Gambar 2.5 Menempel Kertas

Sumber : Dokumentasi Pribadi.

- d. Setelah kertas ditumpuk masing – masing 4 lapisan, kemudian kertas di press menggunakan alat press kurang lebih 15 menit.



Gambar 2.6 Kertas di Press

Sumber : Dokumentasi Pribadi.

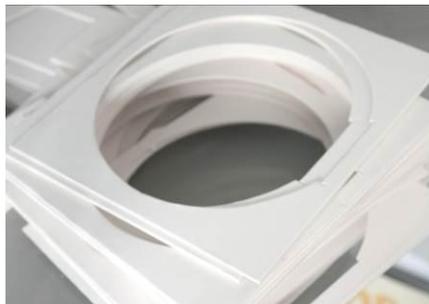
- e. Setelah di press, kelenturan kertas di uji dengan cara di lengkungkan, kertas harus menempel sempurna, lentur dan tidak menggelembung.



Gambar 2.7 Menguji Kelenturan Kertas

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- f. Setelah kelenturan kertas lolos tahap uji, kemudian tumpukan kertas di kirim ke percetakan untuk di potong sesuai dengan pola kebutuhan tiap halaman dan pembuatan *base* telah selesai.



Gambar 2.8 Base yang Telah di Potong Pisau Pond

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- g. Tahapan selanjutnya adalah mencetak gambar-gambar yang dibutuhkan (halaman muka, bagian interaktif, halaman belakang) untuk ditempelkan pada *base* yang telah dibuat.



Gambar 2.9 Halaman Gambar yang Telah di Cetak

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- h. Setelah seluruh halaman buku di cetak lalu *base* diberi lem dan ditempelkan dengan halaman belakang sehingga membentuk kerangka

halaman, kerangka halaman berfungsi agar bagian interaktif dapat bergerak sesuai keinginan.



Gambar 2.10 *Kerangka Halaman*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- i. Setelah seluruh kerangka halaman selesai lalu bagian interaktif dimasukkan ke dalam kerangka dan ditutup dengan halaman muka, begitu seterusnya sampai tiap halaman terjilid menjadi satu buku.



Gambar 2.11 *Menjilid Bagian Buku*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- j. Setelah seluruh halaman buku terjilid kemudian buku kembali di press selama 15 menit.



Gambar 2.12 *Buku di Press*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- k. Selanjutnya buku diberi *cover*, proses penempelan *cover* buku sama dengan halaman lainnya.



Gambar 2.13 *Pemasangan Cover Buku*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

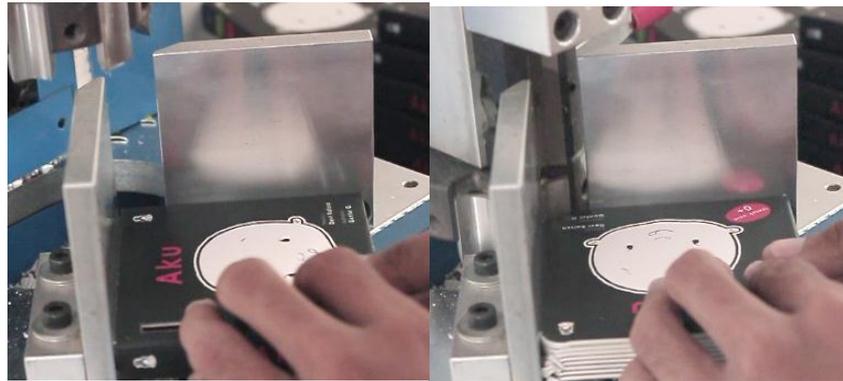
- l. Setelah *cover* buku dipasang, buku kemudian didiamkan selama sehari untuk memastikan lem kering dengan baik.
- m. Setelah buku didiamkan selama sehari, kemudian *bleed* pada buku dipotong.



Gambar 2.14 *Pemotongan Bleed Buku*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- n. Tahap akhir adalah buku di *hook* agar sisi-sisinya menjadi tumpul.



Gambar 2.15 *Buku di Hook*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV) terdiri dari tiga kata yang memiliki makna yaitu desain berkaitan dengan perancangan estetika, citarasa, serta kreatifitas, komunikasi yaitu ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun saran untuk menyampaikan pesan, dan visual yaitu sesuatu yang dapat dilihat (Kusrianto, 2009:12). Terkait kajian ilmu DKV tentang visual, salah satu ilmu yang dibutuhkan dalam perancangan gambar – gambar pada sebuah buku adalah teori ilustrasi.

- **Ilustrasi**

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2009: 140). Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan dapat dikembangkan dengan bentuk salah satunya gambar/ilustrasi (Arsyad, 2017: 102). Ilustrasi terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi cerita, salah satu contoh ilustrasi yang digemari anak-anak adalah kartun (Kusrianto, 2009: 154-164).

- **Desain Karakter**

Desain karakter adalah langkah awal dalam pembuatan kartun, karena biasanya kartun bercerita mengenai suatu tokoh / karakter yang terlibat suatu alur cerita. Menurut Bryan tillman, desain karakter yang familiar pada anak usia dini di jabarkan sebagai berikut:

- a. Usia 0-4 tahun karakter punya kepala dan mata yang besar, tubuh yang pendek, warna yang cerah, serta bentuk yang sederhana.
- b. Usia 5-8 tahun karakter tetap memiliki kepala yang besar namun lebih kecil dari golongan usia 0-4 tahun, mata yang lebih kecil, warna yang lebih redam, dan bentuk yang agak rumit (Tillman, 2011: 104).

- **Tipografi**

Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*) (Kusrianto, 2009: 190). Menurut Anggani (2010) buku yang dipilih untuk anak usia dini adalah buku dengan tulisan yang tidak menggunakan tanda baca yang menyesatkan anak (Sudono, 2010: 61). Karena perancangan buku ini bertujuan untuk memperkenalkan aksara pada anak usia dini, maka tipografi utama yang digunakan harus jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*). Yeng menurut cirinya ada pada kelompok huruf *Sans Serif* atau disebut juga huruf tanpa kait.

- **Warna**

Warna adalah bagian dari unsur desain yang sangat penting bagi pembuatan media untuk anak. Anak kecil dan bayi sangat terstimulasi oleh warna cerah (Arthur, 2009: 60). Maka dari itu pemilihan warna dalam perancangan buku interaktif ini menggunakan pilihan warna-warna cerah.

6. Definisi Pra Keaksaraan

Aksara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran; Jenis sistem tanda grafis tertentu misalnya aksara pallawa, aksara inka; Huruf.

Keaksaraan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hal yang berkaitan dengan aksara. Lingkup perkembangan keaksaraan berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4 – 6 tahun menurut standar nasional pendidikan anak usia dini, diantaranya:

- a. Mengenal dan menyebutkan simbol-simbol huruf.
 - b. Mengenal suara huruf awal hewan/benda yang ada di sekitarnya.
 - c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
 - d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
 - e. Membaca dan menuliskan nama sendiri.
- a. Memahami arti kata dalam cerita. (Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia [Mendikbud RI], Lampiran 1, 2014: 27).

Pra keaksaraan / keaksaraan awal menurut direktur pembinaan PAUD, Ella Yulaelawati adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam menggunakan aksara atau membaca dan menulis yang dikuasai sebelum anak belajar cara membaca dan menulis (Yulaelawati, 2017, diakses dari www.anggunpaud.kemdikbud.go.id, 21 November 2017).

Dodge, Colker dan Heroman (2009) menyatakan bahwa keaksaraan awal adalah bagaimana anak belajar membaca, menulis dan memahami bahasa tulis, yang mencakup:

- a. Peningkatan kosa kata; memperoleh kata-kata baru dan menggunakannya untuk berkomunikasi.
- b. Kesadaran fonologis; menyimak dan membedakan antara bunyi suara dari kata yang dilafalkan.
- c. Pemahaman terhadap cetakan; belajar bagaimana kerja dari cetakan / tulisan.
- d. Pemahaman terhadap sesuatu yang tercetak.
- e. Huruf dan kata; mengidentifikasi dan menulis beberapa huruf dan kata.
- f. Pemahaman yang menyeluruh; memahami dan mengikuti alur dari buku, cerita atau percakapan.
- g. Pengertian anak terhadap buku dan teks lainnya, dan minat membaca; mempelajari bagaimana menggunakan buku dan tujuan dari sebuah buku, mendapatkan “feel / sense” dari sebuah cerita, belajar

mengenali tulisan dari beragam teks (PP PAUD & DIKMAS JABAR, 2017: 7).

Keaksaraan awal juga dilibatkan ketika seseorang memahami bahasa dan mengetahui makna secara komprehensif dari sebuah buku yang sedang dibacanya.

7. Fungsi Pra Keaksaraan

Pra keaksaraan sebagaimana ditinjau dari kurikulum inti (KI) dan kurikulum dasar (KD) kurikulum 2013 PAUD, memiliki fungsi sebagai berikut, diantaranya:

- b. (KI-3,KD-3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca).
- c. (KI-3,KD-3.11) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
- d. (KI-2,KD-2.2 & 2.3) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan sikap kreatif.
- e. (KI-4, KD-4.12) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya, seperti Menunjuk benda berdasarkan simbol huruf yang dikenalnya, menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan bahasa yang diungkapkan (Mendikbud RI, 2014: 6 – 8).

Menurut Ella Yulaelawati, pada prinsipnya kemampuan Pra Keaksaraan Anak Usia Dini meliputi:

- a. Berbicara secara positif dan akurat berdasarkan kosa kata yang didengarnya.
- b. Mendengarkan, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan bahasa yang baik.
- c. Menyampaikan dan menceritakan dongeng atau bacaan yang didengarnya.
- d. Meniru/mengekspresikan karakter tokoh-tokoh baik dan menghindari dari karakter negatif.
- e. Mengatasi emosi seperti rasa takut, cemburu, marah atau meluapkan kegembiraan yang sehat dari dongeng atau bacaan yang didengarnya (Yulaelawati, 2017, diakses dari www.anggunpaud.kemdikbud.go.id, 21 November 2017).

Dalam pengenalan lingkungan alam penulis menyimpulkan fungsi pra keaksaraan menjadi dua, yaitu fungsi langsung dan fungsi tidak langsung.

Fungsi langsung

- a. Anak memiliki kosa kata lebih banyak terhadap lingkungan, sehingga anak mampu bertanya dengan kalimat yang benar tentang kebutuhan wawasannya terhadap lingkungan, dan anak mampu menceritakan kembali cerita / dongeng tentang lingkungan.
- b. Anak mengenal dan memiliki kesadaran lingkungan.

Fungsi tidak langsung

- a. Terbentuknya sikap positif anak untuk menjaga lingkungan.
- b. Mengetahui sebab-akibat tentang lingkungan.

- c. Meningkatkan minat baca dan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan alam.

8. Penerapan Pra Keaksaraan

Ella Yulaelawati dalam bahasannya mengenai keaksaraan awal mengungkapkan kegiatan bermain dengan anak dapat mengembangkan bahasa lisan, seperti bermain drama, bermain balok, bermain menggunakan permainan sendiri, menyanyi bersama anak, dan membaca bersama anak (Yulaelawati, 2017, diakses dari www.anggunpaud.kemdikbud.go.id, 21 November 2017).

9. Ekologi

Ekologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai cabang biologi yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Manusia perlu mengakui bahwa lingkungan tidak tergantikan sebagai ekosistem penunjang kehidupan manusia dimana tiap makhluk hidup mempunyai sistem masing-masing yang harus terus ada, termasuk: daya dukung lingkungan dan siklus kehidupan sehingga lingkungan perlu dirawat dan dipelihara oleh manusia. Oleh karena itu perlu diperkenalkan sejak dini.

Pembangunan berwawasan lingkungan menghendaki syarat-syarat sebagai berikut: (Hadi, 2001: 6)

- a. Pembangunan itu sarat dengan nilai (dalam arti bahwa pembangunan harus diorientasikan untuk mencapai tujuan ekologis, sosial dan ekonomi);

- b. Pembangunan itu membutuhkan perencanaan dan pengawasan yang seksama pada semua tingkat;
- c. Pembangunan itu menghendaki pertumbuhan kualitatif setiap individu dan masyarakat;
- d. Pembangunan membutuhkan pengertian dan dukungan semua pihak bagi terselenggaranya keputusan yang demokratis;
- h. Pembangunan membutuhkan suasana yang terbuka, jujur, dan semua terlibat senantiasa memperoleh informasi yang aktual (PP PAUD & DIKMAS JABAR, 2017: 7).

10. *Education for Sustainable Development*

Education for sustainable development atau disingkat *ESD* dalam bahasa Indonesia dikenal juga dengan istilah pembangunan berkelanjutan. Pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan mengolah sumber alami yang mampu memenuhi kebutuhan generasi masa kini tanpa mengurangi kemampuan sumber alam meningkatkan kesejahteraan generasi masa depan (Soesastro dkk, 2005: 258).

Ciri-ciri kebutuhan pembangunan berkelanjutan di suatu masyarakat.

- a. Fungsi pengolahan sumber daya alam yang mengabaikan fungsi keanekaragaman, keselarasan, dan keberlanjutan ekosistem.
- b. Tidak diterapkannya sistem analisis mengenai dampak lingkungan (Amdal), sehingga dampak kerusakan lingkungan terutama oleh perusahaan tidak diperhitungkan.
- c. Tidak terdapat secara eksplisit, orientasi perhatian pada nasib generasi masa depan.

- d. Pembangunan yang dilakukan berlaku jangka pendek dan belum tentu sesuai dengan kepentingan pembangunan jangka panjang.
- e. Tidak memperhitungkan penciptaan sumber daya alam akibat penggunaan.
- f. Tidak dimasukkan komponen lingkungan yang tidak bisa dipasarkan sehingga udara, sungai, laut dan komponen media lingkungan secara gratis bisa dicemari tanpa kenaikan biaya (Soesastro dkk, 2005: 260).

2.3.2. Teori / Model Pendukung

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Menurut pasal 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Usia Dini / PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mendikbud RI, 2014: 2).

Dalam pasal 2 mengelompokkan PAUD berdasarkan kelompok usia dan jenis layanannya, yang meliputi:

- a. Layanan PAUD untuk usia sejak lahir sampai dengan 6 tahun terdiri atas Taman Penitipan Anak dan Satuan PAUD Sejenis (SPS), dan yang sederajat.
- b. Layanan PAUD untuk usia 2 sampai dengan 4 tahun terdiri atas Kelompok Bermain (KB) dan yang sejenisnya.

- c. Layanan PAUD untuk usia 4 sampai dengan 6 tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK) dan yang sederajat (Mendikbud RI, 2014: 2).

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Beberapa ahli mengelompokkan perkembangan anak usia dini berdasarkan usia, pembagian perkembangan ke dalam masa-masa hanyalah untuk memudahkan mempelajari dan memahami jiwa anak-anak. (Zulkifli, 2009: 15-38).

a. M. Montessori

Menurut M. Montessori pada 3–5 / untuk sebagian anak yang terlambat sampai 6 tahun adalah masa peka anak dimana anak mengeluarkan apa yang ada di dalam dirinya dan menerima semua pengaruh rangsang yang datang dari luar dan merupakan masa pertumbuhan ketika suatu fungsi jiwa mudah sekali dipengaruhi dan dikembangkan (*golden age*).

b. Oswald Kroh

Oswald Kroh mendasarkan pembagian masa perkembangan pada krisis-krisis yang dialami dalam proses perkembangan, salah satunya pada usia 3 tahun adalah masa *Trotz* periode ke 1 / disebut juga masa menentang dimana egosentris anak sangatlah tinggi (anak cenderung berpusat pada diri sendiri).

c. Ch. Buhler

Charlotte Buhler, seorang ahli psikologi, dalam bukunya *Practische Kinder Psychologie*, 1949, mengemukakan masa perkembangan anak dan pemuda sebagai berikut: Pada usia 1 tahun anak mulai mengenal dunia, mengenal gerakan, rangsangan luar tidak akan begitu berpengaruh, belajar berjalan dan berbicara merupakan masa perkembangan yang paling penting pada usia tersebut. Pada usia 2–4 tahun anak mengalami pertumbuhan bahasa, pertumbuhan minat dan kemauan, menguasai dunia luar dengan bermain, menyamakan binatang dan benda mati dengan dirinya, dan mengalami masa *trotz* periode 1 pada usia 3 tahun. Pada usia 5–8 tahun keinginan bermain anak berkembang jadi semangat bekerja, tumbuh rasa tanggung jawab terhadap pekerjaan, tumbuh rasa sosial, dan pandangan terhadap dunia di sekelilingnya dinilai objektif. Pada usia 9–13 tahun pemahaman anak terhadap kenyataan mencapai puncaknya, Jiwanya sudah semakin tenang, kesadaran akan kemauan sudah dipenuhi pertimbangan, usia 13–14 tahun adalah masa kritis dimana mulai timbul kritik atas dirinya dari lingkungannya, mampu memahami pertentangan harapan dan realitas di lingkungan.

d. Piaget (kognitif)

Jean Piaget membagi perkembangan menjadi 4 fase, yaitu tahap fase sensori motorik (0–2 tahun) dimana pada masa ini aktivitas kognitif anak didasarkan pada pengalaman langsung panca indera, aktivitas belum menggunakan bahasa, pemahaman intelektual muncul di akhir fase ini. Fase praoprasional (2–7 tahun) dimana anak masih berfikir

dan berbahasa secara egosentris, dan penalaran anak bersifat intuitif non logis, suka meniru orang lain dan menerima khayalanm sehingga suka bercerita hal fantastis. Fase operasional konkrit (7–11 tahun) Pada fase ini cara anak berfikir mulai logis, bentuk aktivitas dapat ditentukan dengan peraturan yang berlaku. Fase operasi formal (11–dewasa) dalam fase ini anak telah mampu mengembangkan pola-pola berpikir formal, telah mampu berpikir logis, rasional, dan bahkan abstrak.

e. Perkembangan Fantasi

Sejak umur 5 / 6 tahun perhatian anak mulai ditujukan ke dunia luar / alam kenyataan, tetapi fantasinya masih tetap hidup, fantasi tetap hidup untuk penyaluran minat seperti membaca buku, mendengarkan cerita, berkreasi, dll. Beberapa masa fantasi adalah masa dongeng (4–8 tahun), pada usia ini dongeng / cerita bertepatan dengan perkembangan anak ke arah kenyataan, sehingga anak suka mendengar cerita kehidupan (anak yang bandel, anak yang kotor dan berujung pada akibatnya) dan juga mendengar cerita petualangan, raksasa, dll. Masa Robinson Crusoe (8–12 tahun) pada masa ini anak mengalami realisme naif (diterima tanpa di kritik) kemudia anak mengalami realisme kritis (anak tidak lagi suka dongeng yang fantastis dan tidak masuk akal) dan lebih menyukai cerita roman, danperjalanan.

3. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Segala metode ataupun media yang dibuat untuk anak harus dapat menstimuli aspek-aspek perkembangan anak, berikut adalah aspek-aspek perkembangan anak usia dini:

a. Nilai agama dan moral

Perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.

b. Fisik-motorik

Perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.

c. Kognitif

Perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain.

d. Bahasa

Perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.

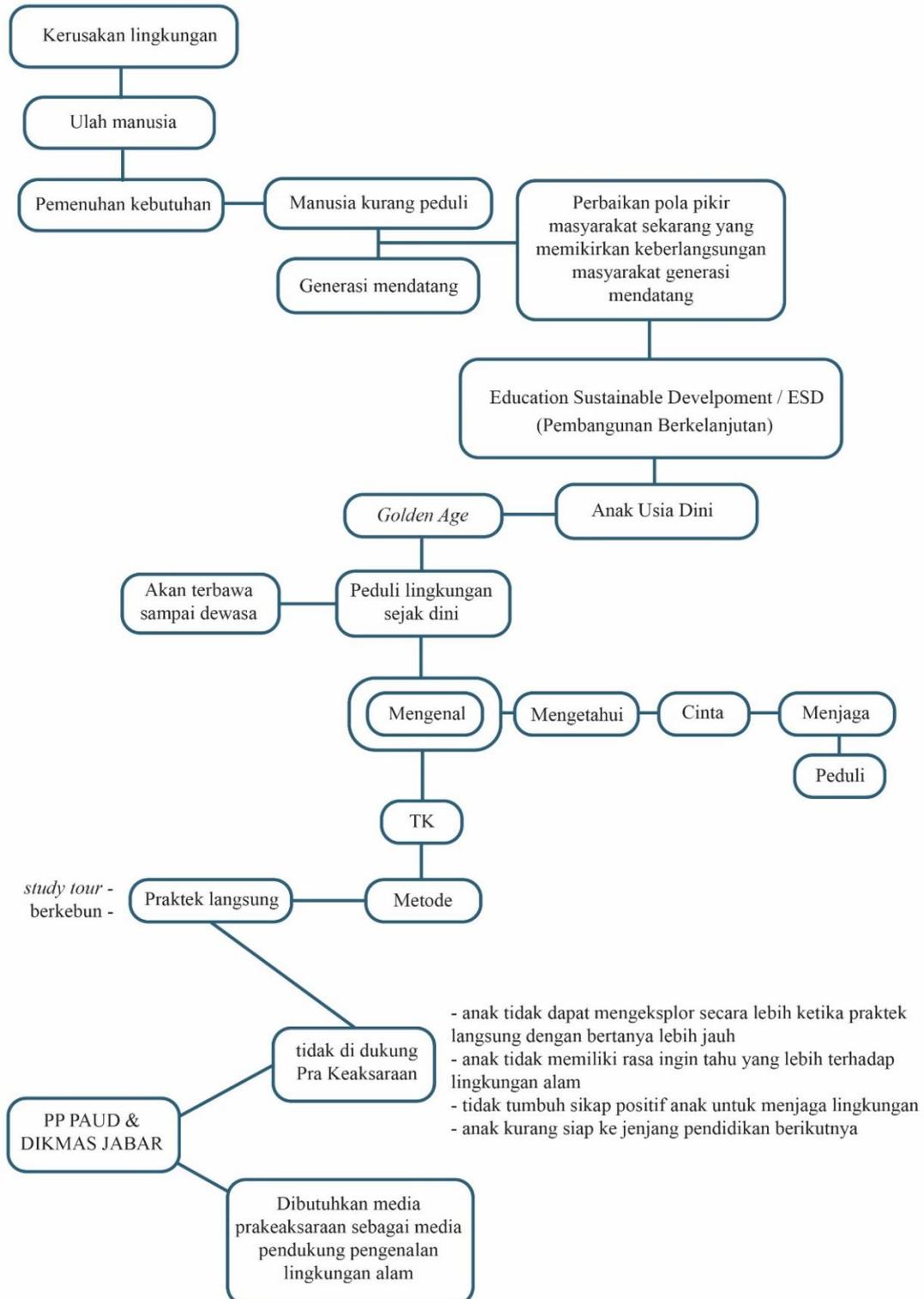
e. Sosial-emosional

Perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.

f. Seni

Perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain (Mendikbud RI, 2014: 4).

2.4 Kerangka Perancangan



Gambar 2.16 Kerangka Perancangan

Sumber : Karya Pribadi