

BAB III

ANALISIS DATA

3.1 Data Permasalahan

Penelitian ini mengenai kecerdasan naturalis, di mana kecerdasan ini merupakan salah satu kecerdasan anak tentang pengetahuan naturalisnya/ alam lingkungannya, seberapa jauh anak mengenal tumbuhan, hewan, benda alam, dan fenomena alam lainnya. Namun dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian hanya tentang hewan dan tumbuhan. Berangkat dari permasalahan yang ada mengenai isu lingkungan seperti pembalakan hutan, perusakan lingkungan alam atau kekerasan terhadap hewan yang masih sering terjadi menjadikan penting untuk pendidikan dini mengenai mencintai lingkungan sekitarnya dan makhluk lain didalamnya, agar terbentuknya generasi yang menyayangi dan menjaga lingkungan sekitarnya. Ketika anak menunjukkan perilaku-perilaku peduli terhadap lingkungannya ini merupakan salah satu indikator perkembangan kecerdasan naturalis pada anak.

Maka penulis perlu melakukan penelitian sejauh mana perkembangan kecerdasan naturalis anak usia dini. Penulis memilih untuk melakukan penelitian di daerah Bandung tepatnya di TK Kartika XVI-I Secapa AD. Penelitian dilakukan guna mendapatkan data-data yang ada di lapangan dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk memperhatikan bagaimana perilaku anak terhadap lingkungan, wawancara dilakukan kepada guru dan orangtua, dan kuesioner dibagikan kepada para orangtua.

3.1.1 Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan adalah kajian untuk mengetahui penyebab timbulnya masalah, serta sebagai cara merinci suatu kedalaman masalah.

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan penulis di TK Kartika XVI-I Secapa AD guna :

1. Mengetahui ketertarikan anak dalam memperhatikan hewan-hewan kecil seperti serangga atau hewan lainnya di luar ruangan
2. Mengetahui ketertarikan anak dalam mencari bahan-bahan alam seperti tumbuhan dan bahan alam lainnya di luar ruangan.
3. Mengetahui tingkat kesadaran anak untuk menjaga lingkungannya dengan tidak membuang sampah sembarangan
4. Mengetahui tingkat kesadaran anak dalam memperlakukan tumbuhan disekitarnya

Hasil dari observasi yang dilakukan di TK Kartika XVI-I Secapa AD diketahui bahwa terdapat taman/ lapangan sekolah yang cukup luas untuk bermain anak-anak di luar, dan terdapat beberapa tanaman juga. dari hasil pengamatan, anak-anak bergerak secara dinamis mereka terkadang bermain di luar atau bermain di dalam kelas atau sekitar koridor kelas, ketika anak-anak bermain diluar mereka lebih cenderung bermain dengan permainan-permainan yang ada seperti perosotan dll. adapula yang hanya melakukan permainan kucing-kucingan. Jarang ditemui anak yang menyukai untuk memperhatikan tumbuhan ataupun hewan-hewan kecil seperti serangga dll.

Adapun sebagian anak-anak yang cukup tertarik pada bahan alam seperti tumbuhan namun mereka masih kurang sadar bagaimana memperlakukan

tumbuhan dengan baik, beberapa anak ditemui masih suka merabut tanaman sembarangan, seperti mencabut daun dengan tidak hati-hati atau mencabut buah yang masih mentah. Terdapat pula beberapa anak yang awalnya memperhatikan barisan semut namun ketika semut itu menghampiri kaki, mereka menghindarinya dengan cara yang kurang baik yaitu dengan menginjak-nginjak semut-semut tersebut. Untuk perilaku menjaga kebersihan seperti tidak membuang sampah sembarangan sudah cukup baik, di halaman sekolah jarang terlihat sampah-sampah berserakan. karena memang sudah diarahkan guru-gurunya.



Gambar 3.1. Dokumentasi Observasi

Sumber : Data Pribadi

Observasi di kelas

Dari hasil observasi ditemukan media-media penunjang yang digunakan di TK, seperti alat peraga, poster, buku, dll. namun pada kasus buku sebagian besar buku terdapat banyak text sedangkan anak TK sendiri belum mampu membaca, maka untuk media buku sendiri lebih sering menjadi media mendongeng guru, anak-anak tidak berinteraksi langsung dengan buku tersebut.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru TK untuk mengetahui metode belajar apa saja yang biasanya digunakan dalam mengenalkan hewan dan tumbuhan, serta untuk menggali informasi lainnya dalam data pendukung penelitian dan Wawancara dilakukan kepada orangtua siswa untuk mengetahui metode belajar apa saja yang biasanya digunakan dalam mengenalkan hewan dan tumbuhan dirumah, serta untuk menggali informasi lainnya dalam data pendukung penelitian

Berikut narasi hasil wawancara guru TK yaitu kepada ibu Nina Kurniasih. S.Pd. TK Kartika menggunakan metode pembelajaran sentra di mana terdapat 5 sentra, yaitu sentra persiapan, sentra balok, sentra makro, sentra seni, dan sentra bahan alam. sentra persiapan merupakan sentra pembelajaran anak untuk persiapan sekolah atau pra sekolah di mana anak-anak diajarkan untuk mengenal huruf dan angka. sentra balok merupakan sentra di mana anak-anak belajar mengenal bangunan dengan menyusun balok-balok yang tersedia dan menjadikannya suatu bangunan. sentra makro merupakan kelas di mana anak-anak dapat melakukan bermain peran menjadi status dan profesi yang ditentukan sebelumnya. sentra seni merupakan sentra di mana anak-anak belajar seni dan berkreasi. sentra bahan alam merupakan kelas di mana anak-anak dapat bermain dan dikenalkan dengan bahan alam. untuk pengenalan hewan dan tumbuhan sendiri ini merupakan tema pembelajaran yang dapat diterapkan disetiap sentra. Harapan guru sendiri untuk pendidikan anak ialah, berjalannya pendidikan yang sama oleh orangtua di rumah, agar apa yang didapatkan anak di sekolah akan selaras dengan di rumah. dan tentunya orangtua berperan penting untuk memberikan pendidikan juga di rumah, mengingat waktu lebih banyak dihabiskan anak dirumah daripada di sekolah.



Gambar 3.2. Dokumentasi Wawancara

Sumber : Data Pribadi

Berikut narasi hasil wawancara yang dilakukan terhadap orangtua:

1. dari hasil wawancara dengan orangtua Kinasih yaitu ibu Ai, ia mengatakan bahwa Kinasih tidak gemar melakukan bercocok tanam dan juga tidak memelihara hewan dikarenakan memang orangtuanya juga tidak menyukai hal itu, untuk pendidikan dirumah yang biasanya diberikan yaitu melalui youtube dan buku menggambar atau mewarnai.
2. dari hasil wawancara dengan orangtua Annazakiyya M. Rezi yaitu Ibu Anggi, mengatakan bahwa ia mengajarkan anaknya menyayangi hewan dengan cara memelihara hewan, dan biasanya ayahnya mengajaknya bercocok tanam. keseharian Aika (nama panggilannya) cukup sibuk dengan adanya les bahasa inggris yang diikutinya dan les berenang, maka selebihnya Aika lebih suka

berdiam diri di rumah. media belajar pendukung Aika dirumah mengenai hewan dan tumbuhan menggunakan video-video youtube dan buku-buku. ibu Anggi mengatakan bahwa ia sering membelikan buku untuk anaknya namun biasanya ia membeli buku import yang dirasa lebih bagus dari buku lokal, mulai dari sisi konten dan visual lebih menarik. menurut pengakuannya agak sulit mencari buku interaktif lokal yang menarik, kebanyakan buku banyak berisi text.

Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada orangtua siswa dengan beberapa pertanyaan untuk membantu memenuhi kebutuhan data penelitian dalam bentuk angka.



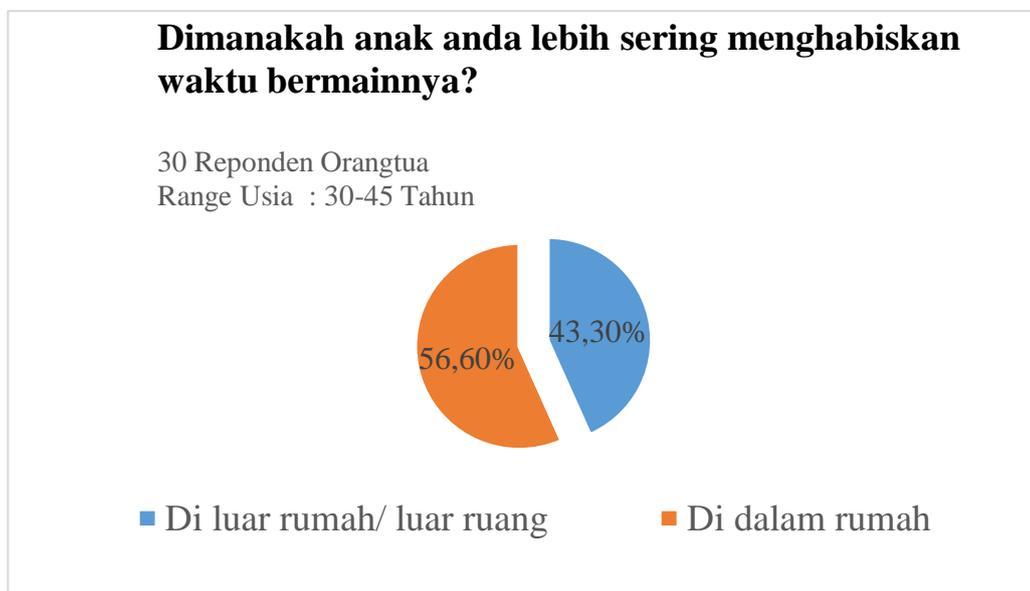
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner Pertanyaan no.1

Kesimpulan : Hanya 53,30% yang memelihara binatang dirumah. Sebagai media pengenalan hewan untuk anak



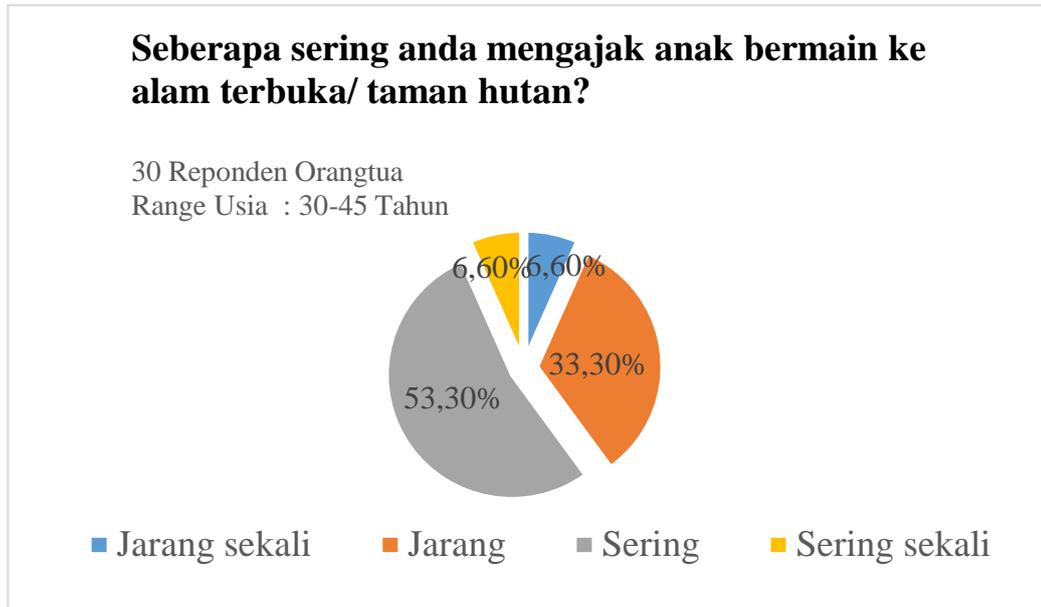
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner Pertanyaan no.2

Kesimpulan : Hanya 56,60% yang bercocok tanam di rumah



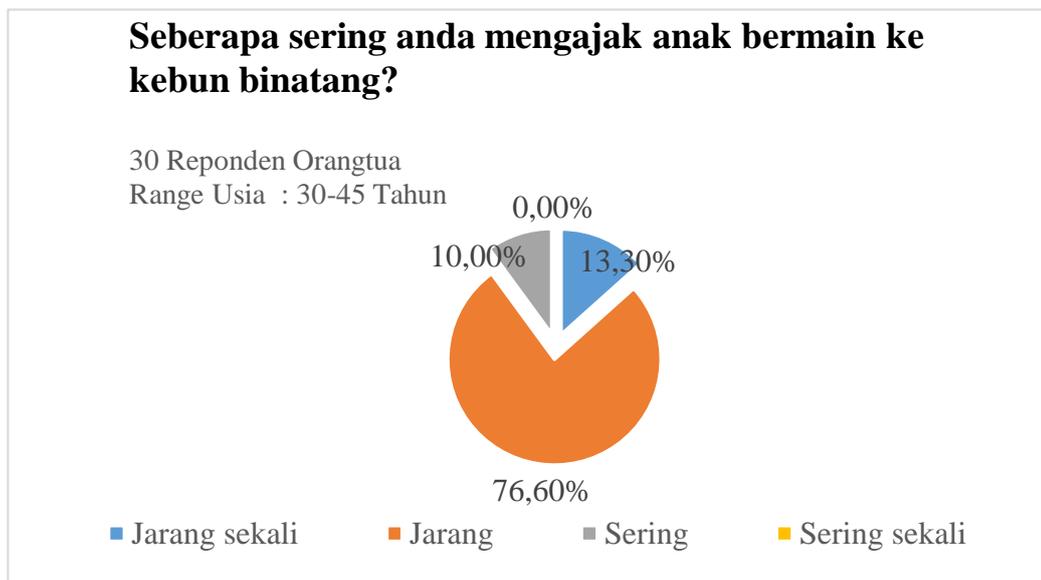
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner Pertanyaan no.3

Kesimpulan : Hanya 43,30% yang sering menghabiskan waktu bermainnya diluar rumah.



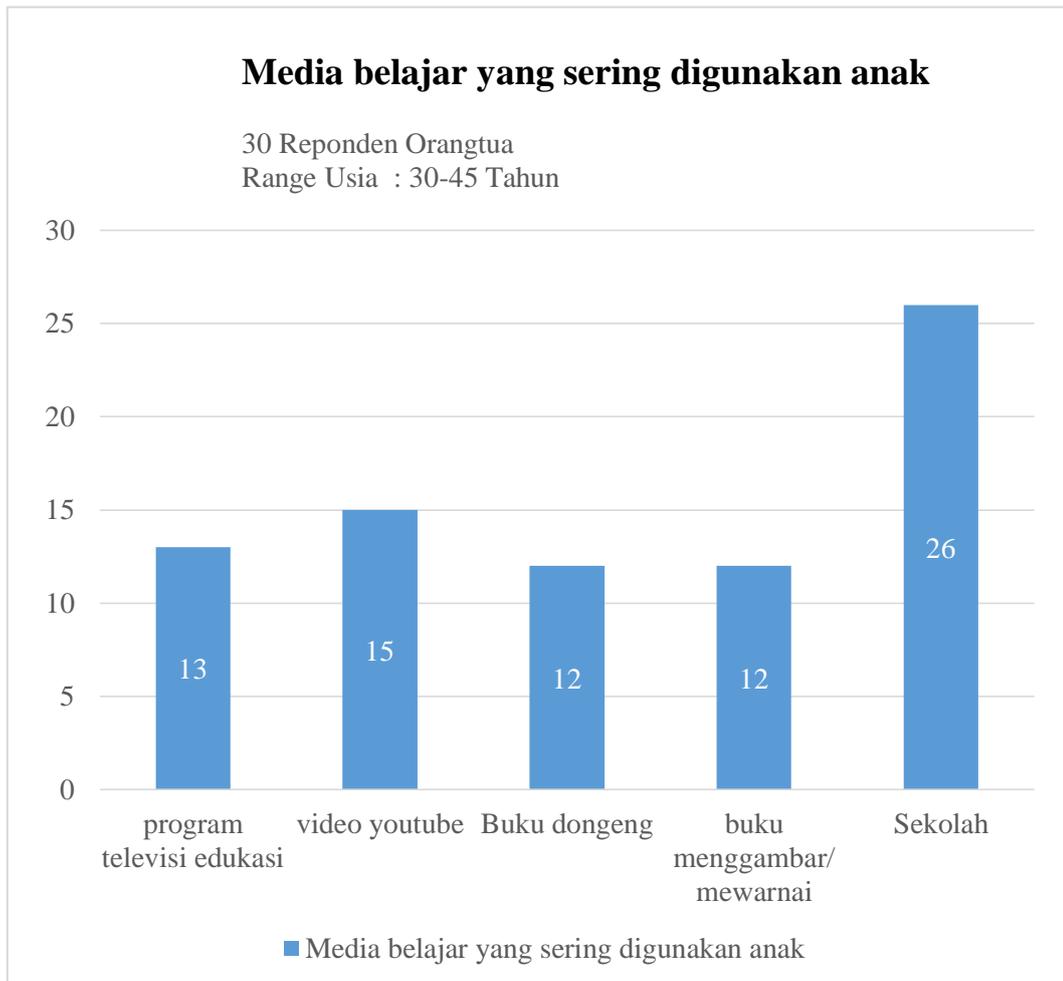
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Pertanyaan no.4

Kesimpulan : Hanya 53,30% yang sering mengajak anak bermain ke alam terbuka



Gambar 3.7 Hasil Kuesioner pertanyaan no.5

Kesimpulan : Hanya 10,00% yang sering mengajak anak bermain ke kebun binatang.



Grafik 3.1 Hasil Kuesioner Pertanyaan no.6

Kesimpulan : Grafik di atas menunjukkan media apa saja yang paling sering digunakan oleh anak-anak untuk belajar mengenai lingkungan hidup disekitarnya. Dari 30 responden memiliki jawaban lebih dari satu pilihan media. Dan media paling tinggi yaitu lingkungan sekitar sekolah, kemudian diurutkan kedua terdapat Youtube dan selanjutnya terdapat media televisi, buku dongeng dan buku menggambar.

3.1.2 Analisa SWOT

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui anak belajar mengenai lingkungan sekitarnya dengan berbagai macam metode dan media baik di sekolah maupun di rumah. Maka penulis mencoba menganalisis metode maupun media yang ada berdasarkan analisa SWOT untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang, serta ancaman tiap metode dan media untuk menjadi bahan pertimbangan penulis dalam merancang media yang efektif.

1. Youtube dan TV dengan Audio Visual

Tabel 3.1 Analisa SWOT media 1

<i>Strengths</i> (Kelebihan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
<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"> • Merupakan media elektronik yang memiliki dampak buruk terhadap kesehatan tubuh dan mata anak. • Dibutuhkan seperangkat media pendukung untuk menerapkan media audio visual di sekolah dan harganya tidak murah. (TV, Komputer, <i>infocus</i>, Speaker, dll.). • Anak tidak berinteraksi langsung dengan lingkungan alam.

<i>Opportunity</i> (Kesempatan)	<i>Threats</i> (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat berbagai macam media audio visual, mulai dari multimedia interaktif film animasi, , VR, AR, sampai permainan. • Berdasarkan data kebiasaan yang anak sering lakukan dirumah cenderung tertarik pada media elektronik seperti kartun di TV, dan game di gawai. 	<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.

2. Media Belajar Anak Langsung di Lingkungan Sekolah

Tabel 3.2 Analisa SWOT media 2

<i>Strengths</i> (Kelebihan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
<ul style="list-style-type: none"> • Anak pasti berinteraksi langsung dengan alam. • Anak dapat mengeksplorasi rasa ingin tahunya langsung dengan alam • Menumbuhkan rasa kepedulian anak pada lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bermain kotor-kotoran • Kemungkinan untuk menemukan jenis hewan dan tumbuhannya terbatas yang ada dilingkungan tersebut. • Khusus di sekolah melakukan praktek kegiatan dengan alam membutuhkan uji coba sebelum diterapkan pada anak-anak
<i>Opportunity</i> (Kesempatan)	<i>Threats</i> (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melakukan praktek langsung di lingkungan, baik itu bermain dengan benda alam, bermain dengan hewan atau mencoba untuk bercocok tanam 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya pengetahuan literasi anak terhadap hewan dan tumbuhan akan menimbulkan ketidak pekaan anak terhadap bagaimana cara memperlakukan hewan dan tumbuhan dengan baik pada prakteknya.

3. Buku Interaktif (*Busy Book*)

Tabel 3.3 Analisa SWOT media 3

<i>Strengths</i> (Kelebihan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
<ul style="list-style-type: none"> • Media mudah dibawa dan disimpan karena hanya berbentuk buku. • Lewat buku yang menarik meningkatkan minat anak untuk menyukai buku sejak dini. • Pesan terhadap pengenalan lingkungan dapat tersampaikan lewat cerita dan gambar. • Buku interaktif memiliki konsep belajar sambil bermain • Buku interaktif dengan beberapa kegiatan yang anak bisa lakukan dapat sekaligus melatih motoriknya 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak tidak berinteraksi langsung dengan lingkungan alam. • Tidak bersuara. • Buku interaktif cenderung lebih mahal • Beberapa buku interaktif rentan dan mudah rusak.
<i>Opportunity</i> (Kesempatan)	<i>Threats</i> (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai media pelengkap pembelajaran sekaligus permainan yang mengasikan selain media elektronik atau gawai • 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 mengeksplorasi pengetahuan lebih banyak 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat banyak jenis buku interaktif yang menjadi opsi orangtua, seperti pop up, lift the flap, dll

Dari analisis matrikulasi SWOT diatas menunjukan 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 literasi anak belumlah cukup saat berhadapan langsung dengan alam, mereka belum cukup paham bagaimana memperlakukan hewan dan tumbuhan dengan baik.

Kemudian audio visual, media ini cukup baik apalagi di tengah perkembangan teknologi, audio visual bisa menjadi sarana edukasi berbasis teknologi, dimana banyak sekali kelebihan, dan menawarkan paket cukup lengkap dari mulai gambar hingga suara namun kecanggihan dan keterbaruan tidak selalu baik untuk pertumbuhan anak. Audio visual bisa diakses melalui elektronik seperti tv dan HP, namun tidak baik jika anak usia dini sudah menggunakan HP berkelanjutan karena akan berdampak pada kesehatannya.

Buku interaktif merupakan media yang aman untuk diterapkan, mudah di simpan dan mampu menyampaikan pesan memlalui ilustrasi. Dengan jenis *Busy book* menjadikan buku sangat menyenangkan dan memberikan tantangan tersendiri bagi anak, bahkan anak dapat terlatih motoriknya. Juga dengan adanya penambahan permainan diharapkan dapat membuat anak teralihkan dari penggunaan gawai dan ini bisa merupakan nilai lebih dari buku interaktif *Busy Book*. Maka dari itu penulis memutuskan untuk menggukan *Busy book* sebagai solusi media pada penelitian ini.

3.2 Data Target

Data target yang peneliti maksud dalam hal ini adalah, informasi singkat dari sasaran/ objek penelitian yang meliputi status kependudukannya (Demografis), tempat tinggal (Geografis) dan karakteristik kepribadian/ sikap yang mempengaruhi gaya hidup (Psikografis).

3.2.1 Analisis Target

Yang dimaksud dengan Analisis Target dalam penelitian ini adalah suatu usaha untuk mengamati secara detil tentang target/ sasaran penelitian untuk dapat di kaji lebih lanjut.

3.2.1.1 Target Utama/Primary

Target utama merupakan orangtua yang bisa menyediakan media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran kepada anaknya, yang diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk upaya dalam meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini.

1. Segmentasi Geografis

- Wilayah : Kota Bandung

2. Demografi dan Sosiografi

- Umur : 30-40 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Kelas Sosial Ekonomi : Menengah ke-atas
- Pendidikan : SEC B-A

3. Psikografi

- Peduli dengan pendidikan anak-anaknya
- Cerdas, penuh pemikiran kedepan
- Memiliki kepedulian terhadap isu lingkungan
- Tidak cukup sering untuk mengajak anaknya bermain dilingkungan sekitar

3.2.1.2 Target Pendukung/*Secondary*

Target kedua merupakan anak usia dini yang merupakan sasaran penulis dalam menjalankan tujuan penelitian, yaitu peningkatan kecerdasan naturalis pada anak usia dini.

1. Segmentasi Geografis

- Wilayah : Kota Bandung

2. Demografi dan Sosiografi

- Umur : 4-6 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Kelas Sosial Ekonomi : SEC B - A
- Pendidikan : Taman Kanak-Kanak

3. Psikografi

- Senang bermain.
- Memiliki motivasi untuk belajar.
- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- Menyukai bentuk visual.
- Tinggal di perkotaan dan jarang bermain di luar lingkungan sekitarnya

3.2.1.3 Consumer Journey

Data *consumer journey* didapat sesuai dengan target sasaran yang sudah ditentukan.

Adapun *sample* yang digunakan untuk mendapatkan *consumer journey* ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.4 Consumer Journey

Nama Orangtua		Eva Tri Wahyuni		
Nama Anak		Dafina Zahra Syahira		
Kategori	Waktu	Kegiatan		<i>Point Of Contact</i>
Waktu	Spesifik	Orangtua	Anak	(Titik Kontak)
Pagi	05.00 – 05.30	Bangun Tidur, Solat Subuh, Tadarus		Kalender, Jam dinding Mukena, Sajadah, Boneka, Sabun <i>Dove</i> Pasta Gigi <i>Pepsodent</i> Herbal, Shampoo <i>Lifebuoy</i> Handphone : <i>Youtube</i> <i>Instagram</i> <i>Whatsapp</i>
	05.30 – 06.30	Masak, Beres- Beres		
	06.30 – 07.30	Mandi Dan Mandiin Anak	Bangun tidur, mandi	
	07.30 – 08.00	Sarapan Dan Nyiapin Sarapan	Sarapan	
	08.00 – 11.00	Antar Sekolah dan Menunggu Anak sambil main HP	Sekolah	
SIANG- SORE	11.00 – 11.30	Pulang Sekolah	Pulang Sekolah	Angkot, Ojeg, Truck Spanduk, Umbul- umbul, Kalendar, Jam dinding, Piring, Gelas, Kulkas
	11.30 – 12.30	Menyiapkan Makan Siang	Mengaji Privat dirumah	
	12.30 – 13.00	Solat Dzuhur	Solat Dzuhur	

	13.00 – 13.30	Makan Siang	Makan Siang	
	13.30 – 15.00	Tidur Siang	Tidur Siang	
	15.00 – 16.00	Solat dan Makan	Solat dan Makan	
	16.00 – 17.00	Beres-Beres Rumah	Bermain	
	17.00 – 18.00	Mandi dan bermain dirumah	Mandi dan bermain dirumah	
MALAM	18.00 – 18.30	Solat Magrib	Solat	Televisi, Meja Lampu belajar Buku Jam dinding
	18.30 – 19.30	Nonton TV dan Kumpul Keluarga	Nonton tv	
	19.30 – 20.00	Solat Isya	Solat Isya	
	20.00 – 21.00	Mengajar Belajar anak dirumah	Belajar	
	21.00	Tidur	Tidur	
WEEKEND		Pergi ke Rumah orangtua/ jalan-jalan	Pergi ke Rumah orangtua/ jalan-jalan	Angkot, Ojeg, Truck Spanduk, Umbul-umbul



Gambar 3.8 Visual Hasil *ConsumerJourney*

Kesimpulan Visual

Typo Script : Sans Serif

Warna : Hijau, Biru, dan Merah



3.2.2 Referensi Visual

Referensi visual didapatkan dari hasil analisa pada target *audience*. Yang bermaksud sebagai panduan dalam melakukan olahan visual, agar desain yang digunakan mampu menarik perhatian dan sesuai dengan keinginan target.



Gambar 3.9 Referensi Visual

Sumber : Pinterest

3.2.3 Bagan Preferensi Visual

Bagan referensi visual yang dimaksud peneliti adalah sama seperti *moodboard*, sebagai acuan dari bentuk visual yang akan digunakan dalam penelitian ini. Terdiri dari kumpulan gambar baik foto ataupun desain grafis.



Gambar 3.10 Preferensi Visual

Sumber : Pinterest

3.2.4 *Insight*

Insight merupakan suatu pengharapan target *audiance*, dari hasil penelitian *insight* yang didapatkan pada target *audiance* adalah sebagai berikut :

Ibu Anggi, 30 tahun. Tinggal di daerah Cipedes. Mempunyai keinginan agar kecerdasan anaknya terus berkembang dengan mengoptimalkan pendidikan yang ia berikan baik pendidikan sekolah, les, dan pendidikan di rumah.

- *Insight* : sangat menjunjung tinggi pendidikan anak
- Analisis *Insight* : *Inner Directed* – royal, idealis, menghargai pendidikan.

3.2.5 *What to Say*

Pesan yang ingin disampaikan berdasarkan *problem solution* yang dipilih yaitu perancangan media buku interaktif pengenalan hewan dan tumbuhan, maka *what to say* adalah “Menumbuhkan *Awareness* anak-anak terhadap hewan dan tumbuhan di sekitarnya”. Kemudian *what to say* dikembangkan sesuai kebutuhan buku yaitu judul buku dan deskripsi buku. Berikut merupakan beberapa pilihan judul buku interaktif yang akan dirancang. “*I around U*”, “*Around You*”, “Ayo Lihat Lebih Dekat”, “*Sekitarku*”.