



**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *PRACTICAL LIFE* DALAM
MONTESORRI METHOD GUNA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN
ANAK USIA 3-6 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

Oleh:

MAHARANI SABILILLAH AINNAYAH

17420100074

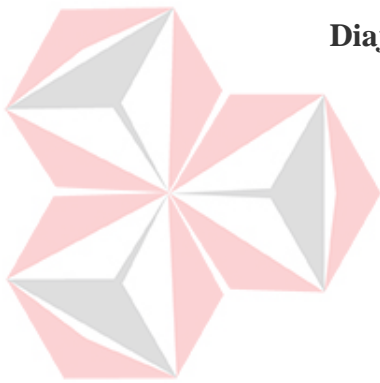
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *PRACTICAL LIFE* DALAM
MONTESORRI METHOD GUNA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN
ANAK USIA 3-6 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Maharani Sabilillah Ainnayah
NIM : 17420100074
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *PRACTICAL LIFE* DALAM MONTESORRI METHOD GUNA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 3-6 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh
Maharani Sabilillah Ainnayah
NIM: 17420100074


Telah diperiksa, dibahas, dan diuji oleh dewan pembahas
Pada: 28 Juli 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

- I. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101
II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701

 Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.07
12:04:53 +07'00'


 Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.07
16:06:39 +07'00'

Pembahas

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA
NIDN: 0716127501

 Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.09
09:42:27 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

 Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.10
11:27:05 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



Setiap manusia pasti membawa manfaat bagi manusia lainnya

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Saya persembahkan kepada diri saya, kedua orang tua saya, alm kakak saya dan semua pihak yang telah membantu

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Maharani Sabililah Ainnayah
NIM : 17420100074
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU INTERATIF *PRACTICAL LIFE* DALAM MONTESSORI METHOD GUNA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 3-6 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Juli 2021

Menyatakan

Maharani Sabililah Ainnayah

NIM : 17420100074

ABSTRAK

Sudah tidak asing lagi anak dengan usia 3-6 tahun disebut dengan masa *golden age*. Dengan rasa keingintahuan dan keraguan yang tinggi anak membutuhkan pembentukan karakter. Salah satu karakter yang dapat dikembangkan adalah kemandirian, agar anak tidak mudah bergantung dengan orang lain. Pembelajaran yang dapat dilakukan melalui *Montessori Method* dalam area *practical life*, anak merasa bebas dalam belajar juga cepat mengembangkan pola pikir sesuai kecepatan belajar anak. Perubahan tindakan orang tua contohnya ketika orang tua mulai ikut campur dalam tugas dan belajar anak, akan berpengaruh pada kebiasaan dan kesempatan anak dalam belajar menurut Asruri (2005). Tujuan dari penelitian ini selain untuk meningkatkan kemandirian juga mengimplementasikan apa saja kegiatan yang dapat dilakukan di rumah bersama orang tua. Dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif berupa observasi, wawancara, kuisioner, studi literasi, dan studi kompetitor. Data yang diambil menggunakan triangulasi data yang kemudian akan dilakukan reduksi data menjadi sebuah data yang valid dalam bentuk penyajian data dan penarikan kesimpulan. Konsep perancangan yang dihasilkan diperoleh dari *keyword* berupa *powerful* yang artinya mampu, cakap, dan mempengaruhi. *Keyword* tersebut akan digunakan dalam semua elemen karya hingga menghasilkan sebuah buku *interaktif busy book practical life Montessori method* yang berjudul “Aku bisa mandiri bersama Zara dan Tara” berukuran 22x22 cm dengan *finishing Hardcover*. Memiliki isi 16 halaman yang berisikan kegiatan *practical life* seperti memilih pakaian, mengkancing baju, memilih menu makanan, mengikat pita, dan memasang tali sepatu. Media pendukung yang digunakan meliputi X-banner, Stiker, *Triangle flag*, Balon foil, dan Totebag.

Kata kunci : Interaktif, Kemandirian, *Practical life*, *Montesorri Method*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan berjudul “Perancangan Buku Interaktif *Practical Life* dalam *Montessori Method* guna Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 3-6 Tahun” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini peneliti ingin berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan laporan, terutama kepada:

1. Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang atas segala rejeki dan ridho-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu dan sebaik-baiknya.
2. Yang terhormat **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Yang terhormat **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual sekaligus dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
4. Yang terhormat **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA** selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan saran dan masukan agar terciptanya karya dan laporan ini dengan baik.
5. Seluruh narasumber dan partisipan baik dari instansi maupun perorangan yang telah memberikan waktu, informasi, dan dukungannya kepada penulis dalam penelitian ini.
6. Seluruh keluarga, saudara, dan teman terutama Amel, Iin, Agnes, Arroyan, Ryan yang dengan tulus memberikan doa, semangat, dan bantuannya dalam proses penyelesaian laporan ini.
7. Terima kasih grup *Boyband* EXO (Kim Junmyeon, Kim Minseok, Byun Baekhyun, Kim Jongdae, Park Chanyeol, Do Kyungsoo, Kim Jongin, Oh Sehun) telah memberikan saya energi positif, motivasi ditengah pengerjaan laporan ini.

8. *Last but not least, thank me for believe in me, thank you for still holding on not to go crazy and give up, thank you for always sharing even though it's hard.*

Semoga apa yang kita lakukan menjadi berkah dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Surabaya, 28 Juli 2021

Maharani Sabilillah Ainnayah

17420100074



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>Montessori Method</i>	5
2.2 <i>Practical Life</i>	5
2.3 Kemandirian Anak	6
2.4 <i>Milestone</i> Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun.....	6
2.5 Definisi Buku	6
2.6 Definisi Interaktif	7
2.7 Teori Ilustrasi	7
2.7.1 <i>Children Illustration Style</i>	7
2.8 Teori Warna	8
2.9 Teori Tipografi	8
2.10 Prinsip <i>Layout</i> dan Penerapannya	9
2.11 Jenis Kertas	9
2.11.1 Kertas <i>Art Paper</i>	10
2.11.2 <i>Glory</i>	10

2.11.3	<i>Yellow Board</i>	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		11
3.1	Jenis Penelitian	11
3.2	Objek Penelitian	11
3.2.1	Pembangunan buku	11
3.2.2	Unit Analisis	12
3.2.3	Lokasi Penelitian	12
3.3	Subjek Penelitian	13
3.4	Teknik Pengumpulan Data	13
3.4.1	Observasi	13
3.4.2	Wawancara	14
3.4.3	Kuisisioner	15
3.4.4	Studi Literasi	15
3.4.5	Studi Kompetitor	16
3.5	Teknik Analisis Data	16
3.6	Alur Desain	16
BAB IV PEMBAHASAN		17
4.1	Hasil dan Analisis Data	17
4.1.1	Hasil Observasi	17
4.1.2	Hasil Wawancara	18
4.1.3	Hasil Kuisisioner	22
4.1.4	Hasil Studi literasi	23
4.1.5	Hasil Studi Kompetitor	25
4.1.6	Hasil Analisis Data	26
4.2	Analisis STP (<i>Segmentasi, Targeting, dan Positioning</i>)	30
4.2.1	Segmentasi	30
4.2.2	<i>Targeting</i>	30
4.2.3	<i>Positioning</i>	31
4.3	Analisis USP (<i>Unique Selling Prepositioning</i>)	31
4.4	Analisis SWOT	32
4.5	<i>Key Communication Message</i>	33
4.6	Perancangan Karya	33

4.6.1.	Strategi Kreatif.....	34
4.6.2.	Perancangan Media.....	39
4.6.3	<i>Budgeting Media</i>	45
4.6.4	Hasil cetak Buku Interaktif <i>Practical Life</i>	46
BAB V PENUTUP		48
5.1.	KESIMPULAN	48
5.2.	SARAN	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN		51
BIODATA PENULIS		61



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh ilustration Children style Cartoon	8
Gambar 2.2 Contoh Jenis huruf dan legibility	9
Gambar 2.3 Macam-macam bentuk layout	9
Gambar 3. 1 Alur perancangan desain.....	16
Gambar 4. 1Busy Book Karya Elhana.....	25
Gambar 4. 2Proses Penyusunan Keyword	33
Gambar 4. 3Skema warna Powerful.....	36
Gambar 4. 4Alternatif 1 desain Zara dan Tara.....	36
Gambar 4. 5Alternatif 2 desain Zara dan Tara.....	37
Gambar 4. 6Alternatif 3 desain Zara dan Tara.....	37
Gambar 4. 7 Pewarnaan karakter Desain Zara dan Tara.....	38
Gambar 4. 8Font No Virus.....	39
Gambar 4. 9Font Bad Comic	39
Gambar 4. 10 Visual Buku interaktif, Cover-halaman 1	40
Gambar 4. 11Visual Buku Interaktif, Halaman 2-5	40
Gambar 4. 12 Visual Buku Interaktif, Halaman 6-9	41
Gambar 4. 13 Visual Buku Interaktif, halaman 10-12 dan Cover belakang	41
Gambar 4. 14 Desain Stiker	42
Gambar 4. 15 Desain totebag	43
Gambar 4. 16 Desain Triangle Flag	43
Gambar 4. 17 Desain Balon	44
Gambar 4. 18 Desain X-Banner	44

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Segmentasi	30
Tabel 4. 2 Analisis SWOT	32
Tabel 4. 3 Hasil poling karakter Zara dan Tara	38
Tabel 4. 4 Biaya Produksi buku interaktif	45
Tabel 4. 5 Biaya Produksi media pendukung	45
Tabel 4. 6 Perbedaan desain peneliti dengan hasil cetak	46



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Diberikan seorang anak adalah berkat dalam sebuah keluarga. Berkembang secara fisik dan emosional adalah hal yang dialami semua anak secara berkala sesuai dengan usia dan kemampuan. Anak usia dini biasa disebut dengan masa *golden age* atau masa keemasan. Tak jarang mereka disebut dengan masa *golden age*, yang berusia 0-6 tahun akan mengalami peningkatan mencapai 50%-80% pada perkembangan otaknya (Dewi, 2018). Di usia ini anak memiliki rasa keingintahuan dan keraguan yang tinggi, dengan perkembangan otak yang pesat sehingga dibutuhkan perhatian orang tua dalam pembentukan karakternya.

Menurut Yaswinda dasar kepribadian anak terdapat pada pembentukan kepribadian manusia yang diajarkan sejak dini yang akhirnya timbul sebuah karakter, pandai, berbudi luhur, dan terampil (dalam Dzulia, 2018). Memberikan pelayanan pendidikan merupakan tugas pemerintah sebagai upaya untuk menciptakan generasi yang lebih baik, terutama untuk anak usia dini baik di ranah formal maupun non formal. Apabila hanya mengandalkan program belajar prasekolah rasanya tidaklah cukup, mengingat pembelajaran hanya dilakukan kurang lebih selama 60-90 menit perharinya selama pandemi dalam situasi daring. Pendidikan pada anak juga harus dilakukan di rumah dengan tetap memberikan rangsangan fisik maupun psikologis.

Pengoptimalan perkembangan juga akan berpengaruh pada karakter anak salah satunya karakter mandiri. Mandiri artinya mampu berdiri sendiri dengan kemampuannya bukan dengan bantuan orang lain. Maria Montessori mengemukakan bahwa pada anak usia 3-6 tahun memiliki *sensitive periode* dalam aspek kehidupan sosial, dimana mereka mulai *aware* dengan lingkungan dan mulai belajar kooperatif dengan yang lain. Jika anak tidak bisa berdiri sendiri, maka akan timbul ketidakseimbangan dengan sesama teman (dalam Syefriani, 2018). Kemandirian dapat dilatih secara berulang tiap harinya sehingga tmuncul kebiasaan pada anak, hal ini sesuai dengan pendapat Mu'tadin (dalam Irul, 2018) segala sesuatu yang dilakukan sejak dini dihayati dan diusahakan akan

menghasilkan kesempurnaan. Dalam hal ini perubahan perilaku dan pola asuh orang tua pada anak dapat menjadi salah satu penyebabnya. Perubahan tindakan orang tua contohnya ketika orang tua mulai ikut campur dalam tugas dan belajar anak, akan berpengaruh pada kebiasaan dan kesempatan anak dalam belajar menurut Asruri (2005).

Pada usia 3-6 tahun kemampuan yang harus dimiliki anak menurut Amy Kadarharutami M.Psi dalam buku seri bacaan orang tua Dispendik tahun (2011:16) adalah kemampuan motorik kasar dan halus dapat dilakukan sesuai usianya berani menunjukkan keinginannya, memahami konsep benda-benda sekitar, ikut serta dalam kegiatan keluarga. Jika konsep tersebut sudah dapat lakukan anak maka dapat dikatakan anak tersebut mandiri secara fisik dan psikologis.

Kenyataan di lapangan berdasarkan kuisioner yang telah disebar peneliti kepada 39 responden berupa orang tua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun di wilayah Surabaya dan Sidoarjo. 11 responden (27%) diantaranya anak masih belum mandiri dan 28 responden (73%) anak sudah mandiri. Sedangkan target yang diharapkan Depkes tahun 2010 (dalam Fiktina, 2017) anak memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik mencapai 90% belum terpenuhi. 29 responden (74%) orang tua berpendapat anak mereka sudah mandiri dengan alasan masih manja dan membutuhkan bantuan orang tua, 10 responden (26%) orang tua berpendapat anak mereka belum mandiri dan dengan sadar masih membutuhkan bantuan orang tua. Dari pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner terdapat beberapa kegiatan yang belum dapat dikuasai anak seperti: 30 responden (77%) anak belum bisa mengikat tali sepatu, 23 responden (59%) anak belum bisa melipat bajunya sendiri, 18 responden (46%) anak belum bisa mengaitkan resleting celana/rok sendiri, 15 responden (38%) anak belum bisa mengkancing baju sendiri, 12 responden (31%) anak belum bisa ganti baju sendiri tanpa bantuan orang dewasa, 12 responden (31%) anak belum bisa memakai kaos kaki dengan benar.

Dari permasalahan tersebut dapat diselesaikan melalui kegiatan *practical life* dalam *Montessori method*. Penerapan *montessori method* menekankan pada pembelajaran yang bersifat bebas dan sesuai dengan kecepatan belajar anak,

dengan memanfaatkan benda asli yang digunakan sehari-harinya. Tidak hanya berpaku pada kepintaran anak dan kemampuan kognitifnya, tetapi juga pintar menyangkut keterampilan hidup. Kemampuan tersebut membuat anak lebih kreatif dan mandiri (Dewi, 2018). Kegiatan *Practical life* nantinya akan diwujudkan dalam buku interaktif. Anak lebih suka ketika media belajar memiliki pola bermain dengan cara membaca dan melihat gambar-gambar dalam sebuah buku (Hurlock B. dalam Ishak, 2017). Selain itu usia orang tua anak berdasarkan hasil kuisioner peneliti, 57% berusia 25-35 tahun tergolong generasi X yang masih beradaptasi dengan teknologi, 33% berusia >35 tahun yang bisa dibilang cukup kolot dengan teknologi atau generasi *baby boomers*, dan sisanya 10% berusia <25 Tahun dapat menggunakan teknologi dengan baik. Dibanding dengan mempelajari perkembangan teknologi mereka cenderung lebih menyukai cara instan untuk anak mereka. Sehingga buku interaktif dapat menjadi solusi meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan *practical life* dalam *Montessori method* yang didalamnya anak tidak hanya bermain melainkan sekaligus belajar dengan pendampingan orang tua.

Perancangan buku tersebut ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun. Diharapkan dengan adanya buku ini anak dapat meningkatkan minat anak terhadap buku serta terjalin *bonding* antara orang tua dan anak sehingga pembelajaran melalui buku interaktif tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang didapat yaitu “Bagaimana merancang buku interaktif *practical life* dalam *Montessori Method* guna meningkatkan kemandirian anak usia 3-6 tahun?”.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas dapat disimpulkan beberapa batasan masalah. Batasan masalah ini digunakan agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah, sebagai berikut:

1. Merancang sebuah buku interaktif *practical life* dalam *montessori method* dengan fokus meningkatkan kemandirian anak usia 3-6 tahun.
2. Media pendukung dalam perancangan buku ini adalah Stiker, *Triangle flag*, x-banner, Balon *Foil* , dan *Totebag*

1.4 Tujuan

Tujuan dari dilakukukannya penelitian ini adalah selain untuk merancang buku interaktif guna meningkatkan kemandirian anak usia 3-6 tahun juga untuk mengimplementasikan apa saja kegiatan keterampilan hidup (*practical life*) yang dapat dipelajari di rumah bersama dengan orang tua.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki berbagai manfaat yang dapat digunakan, sebagai berikut :

1. Diharapkan dari hasil perancangan yang dibuat dapat digunakan sebagai referensi pengetahuan dan menambah wawasan bagi orang tua dan calon orang tua anak usia 3-6 tahun
2. Diharapkan dari hasil perancangan ini dapat digunakan sebagai media belajar serta mempererat hubungan *bonding* antara orang tua dan anak dalam meningkatkan kemandirian anak usia 3-6 tahun selama tumbuh kembangnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Montessori Method*

Montessori adalah sebuah gaya pembelajaran berfokus pada individu anak. Diperkenalkan oleh Dr. Maria Montessori pada awal abad ke-20 yaitu dokter kesehatan (*Doctor of Medicine*) wanita pertama dari Itali. Konsep pengajarannya berdasarkan pada kebutuhan dan minat pribadi yang mengarah pada metode pendidikan. Montessori memiliki 5 bidang pembelajaran yang terbagi atas: *Practical Life, Sensorial, Culture, Language, Math* (sumber: infomontessori.com).

Montessori Philosophy (1988) dalam jurnal Cakrawala pendidikan anak usia dini tahun 2018 Dr. Maria Montessori mengatakan, anak dapat dimengerti melalui konsep tertentu, salah satunya masa sensitif (*Sensitive Periods*) yang dibagi menjadi 5 periode. (0-3 tahun) periode *sensitive* untuk keteraturan, (1-2 tahun) periode *sensitive* untuk hal yang detail atau memusatkan perhatian pada hal kecil, (18 bulan-3 tahun) periode *sensitive* dalam hal menggunakan tangan terutama benda yang disentuh, (1,5-4 tahun) periode *sensitive* untuk bergerak, (3-6 tahun) periode *sensitive* untuk belajar bahasa dan aspek kehidupan. Dalam *sensitive period* anak harus dikembangkan dengan semestinya secara optimal jika tidak akan menimbulkan keterlambatan perkembangan alih-alih berkembang secara mandiri (dalam Syefriani, 2018).

Peneliti menggunakan *Montessori Method* sebagai metode pembelajaran utama dalam perancangan yang akan dibuat untuk anak usia 3-6 tahun, sebagai pendekatan anak memanfaatkan *sensitive period* dan perkembangan anak.

2.2 *Practical Life*

Practical life terdiri dari 2 kata, *Practice* (dasar, bertujuan) dan *Life* (kehidupan). Menurut *Montessori* bidang keterampilan hidup memiliki tujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, mandiri konsentrasi, citra diri, terampil dalam motorik halus, koordinasi mata, dan disiplin anak (dalam Durrotun, 2018). Selama anak belajar menggunakan aktivitas yang familiar dengan anak yang

disesuaikan dengan siklus waktu dan lingkungan anak. Pengarahan dimulai dari hal yang mudah kemudian berpindah ke hal yang lebih sulit secara perlahan.

2.3 Kemandirian Anak

Berlatih kemandirian sejak dini dengan menjalankan tugas-tugasnya diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai keterampilan mandiri dengan mudah dan tertanam kuat dalam diri sang anak (Hurlock dalam irul, 2018). Pentingnya kemandirian diperlukan anak guna menjalani kehidupan masa depan terutama dalam menempuh bangku sekolah dimana mereka sudah terlepas dari pantauan orang tua. Hurlock (1997) menjelaskan ciri-ciri anak yang memiliki kemandirian, yaitu; memiliki otot yang lebih kuat, pertumbuhan tulang semakin besar, mempunyai rasa ingin tahu/emosi/iri/cemburu. Jika dijelaskan mendetail mengenai kemandirian anak dapat dilihat dari kegiatan yang mereka lakukan seperti makan minum sendiri, memakai pakaian dan sepatu sendiri, mencuci muka dan tangan, menyisir rambut, sikat gigi, menggunakan toilet, dan memiliki hal yang mereka sukai (Kartini Kartono:1995).

2.4 *Milestone* Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun

Tahapan perkembangan anak usia 3-6 tahun terdiri atas motorik kasar dan halus, Keterampilan Hidup, *Kognitif*, Bahasa, Sosial dan emosional (Elvina Lim, 2016), dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Motorik Kasar dan Halus, kemampuan anak untuk menggunakan anggota tubuh secara utuh dan signifikan, mulai peka terhadap benda-benda sekitar.
2. Keterampilan Hidup, Terlibat dalam kegiatan sehari-hari, mengerti dan mampu menggunakan benda-benda disekitarnya.
3. *Kognitif*, paham tentang konsep warna, genre, konsep anggota tubuh, objek.
4. Bahasa, mampu bercerita, memahami abjad, menulis kata, cerita panjang.
5. Sosial-emosional, mengerti konsep berteman, berfikir, memahami perasaan.

2.5 Definisi Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Buku adalah lembar kertas yang dijilid, berisi tulisan atau kosong. Menurut Sitepu (2012:8) buku adalah kumpulan

kertas yang berisikan informasi kemudian susun dan dijilid dan dibagian luarnya dilindungi oleh kertas tebal berupa karton atau bahan lain. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat H.G.Andriese bahwa buku merupakan informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan. Penggunaan buku sebagai media pembelajaran yang cocok untuk menyimpan berbagai informasi secara efektif dan efisien dengan daya tahan (keawetan) bertahun-tahun selain itu buku mudah menarik anak-anak dengan banyaknya jenis dan model yang ditawarkan (dalam Aristra, 2016)

2.6 Definisi Interaktif

Interaktif merupakan kegiatan yang membutuhkan interaksi dari pengguna. Interaktif sendiri berasal dari kata interaksi yang artinya saling berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Dengan kata lain adanya komunikasi 2 arah yang saling terkait dan bersifat saling aktif, saling terhubung dan memiliki timbal balik antara satu dengan yang lain (Warsita:2008). Interaktif dapat diwujudkan dalam sebuah permainan sederhana yang aman dan ada disekitar anak menurut Depkes, 2010 (dalam Aristra, 2016) media permainan dapat digunakan untuk menstimuli dan merangsang perkembangan anak.

2.7 Teori Ilustrasi

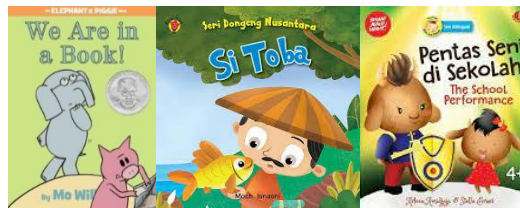
Menurut Adi Kusrianto (Indria Mahrani, 2016:12) ilustrasi adalah sebuah bentuk seni gambar yang dipakai untuk memberikan penjelasan dengan maksud tertentu secara visual. *Style* ilustrasi dapat disesuaikan dengan *illustrator* sesuai cerita yang dibuat. Ilustrasi buku anak ditujukan untuk bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistik anak menurut Muharrar (dalam Aristra, 2016).

2.7.1 *Children Illustration Style*

Style akan dikembangkan menjadi gaya gambar yang dihasilkan setiap *illustrator*. Pada *children illustration* peneliti akan menggunakan *style* kartun (*Cute/Childlike*). Gambar gaya kartun tidak berlebihan dan tidak benar hidup

dengan gaya gambar bervariasi lebih ke arah lucu atau kenak-kanakakan, namun gambar ini memiliki kekurangan dan kelebihan sebagai berikut:

- Kelebihan: digemari oleh anak-anak dengan gambar karakter lucu dan menarik, menjadikan jalannya proses belajar lebih gembira serta menimbulkan rangsangan positif.
- Kelebihan: Mudah teralihkan pada gambar bukan pada pengajaran yang ingin disampaikan, Kombinasi warna yang tidak sesuai menimbulkan rasa bosan.



Gambar 2.1 Contoh ilustration Children style Cartoon

(Sumber: <https://getyourbookillustrations.com>, 2020)

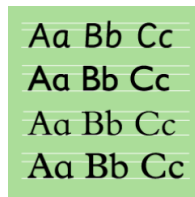
2.8 Teori Warna

Salah satu elemen yang terdapat dalam unsur desain adalah warna, menurut Isaac Newton (Tina Suttan, 2017) warna adalah pembiasan warna putih melalui sebuah prisma menjadi sebuah warna individu yang sering kita lihat yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu. Warna yang digunakan harus disesuaikan dengan karakter target yang akan dicapai peneliti, pada perancangan ini yaitu anak usia 3-6 tahun.

2.9 Teori Tipografi

Dalam pengertiannya yang bersifat ilmiah tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara yang bentuknya huruf atau tulisan dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non cetak (Adi Kusrianto, 2010). Adi Kusrianto juga menyebutkan aksan aksara atau *typeface* mengenali aksara huruf harus mudah dan jelas (*legibility*), yang meliputi karakter masing-masing huruf. Dalam tipografi *legibility* merupakan bobot kualitas dari desain terlebih untuk anak. Tipografinya harus sederhana dan bersahabat, dan bentuk karakter tidak tajam. Font berjenis sans serif dapat digunakan selama tidak

mengesplor bentuknya secara ekstrim sehingga *legibility* berkurang. (Dria dalam jurnal Humaniora, 2011).



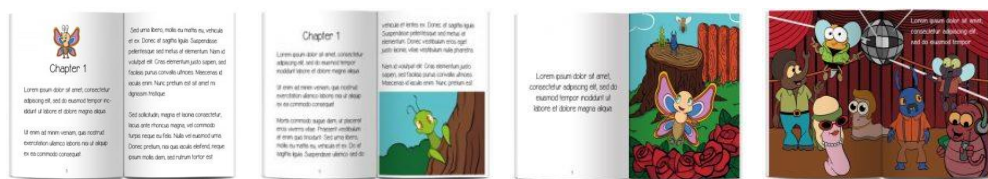
Gambar 2.2 Contoh Jenis huruf dan *legibility*

(Sumber: Jurnal Humaniora, 2011)

2.10 Prinsip *Layout* dan Penerapannya

Hirarki visual merupakan susunan elemen grafis dalam sebuah desain dengan mementingkan urutan penting setiap elemennya. Elemen penting tersebut salah satunya adalah layout. Layout terdiri atas *headline*, *bodyline*, *subtitle* dimana penempatan setiap komponen diurutkan dan disesuaikan dengan baik. Tujuan dari hirarki ini menurut Gordon & Gordon (2012) mengatur penempatan elemen-elemen desain agar memiliki alur yang dapat disesuaikan dengan pembaca. Dalam, layout terdapat beberapa tipe layout yang biasanya digunakan, yaitu:

1. *Spot* (penempatannya seperempat dari halaman berupa objek kecil).
2. *half-page* (setengah halaman)
3. *single page* (full halaman)
4. *spread* (lebih dari 1 halaman)



Gambar 2.3 Macam-macam bentuk *layout*

(Sumber: <https://getyourbookillustrations.com>, 2020)

2.11 Jenis Kertas

Kertas memiliki bentuk dan jenis yang beragam sesuai dengan kebutuhan dan kegunaannya. Dalam penciptaan sebuah buku tak jarang menggunakan lebih

dari satu jenis kertas untuk menghasilkan buku yang berkualitas. Berikut adalah beberapa jenis kertas yang biasanya digunakan untuk membuat buku.

2.11.1 Kertas *Art Paper*

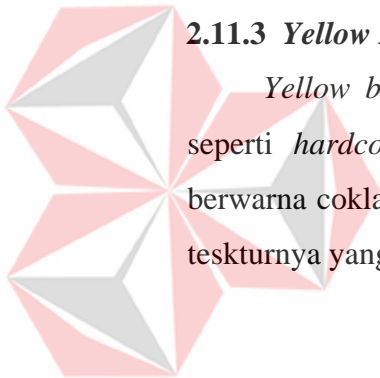
Kertas *Art paper* memiliki tekstur permukaan yang licin, berwarna putih, pori-pori rapat, dan *rester* kertas halus. Gramatur kertas *art paper* beragam umumnya terdiri dari 120 gsm, 150 gsm, 210 gsm, 260 gsm, dan 310 gsm.

2.11.2 *Glory*

Glory sering disalah artikan degan kertas foto karena permukaannya yang mengkilap. Jika dibandingkan harganya jauh lebih murah dibanding kertas foto. Salah satu sisinya bertekstur seperti kertas HVS tetapi sisi lainnya mengkilap.

2.11.3 *Yellow Board*

Yellow board adalah jenis kerta yang banyak digunakan sebagai lapisan seperti *hardcover*, *board game*, undangan, dan sejenisnya. Jenis kertas ini berwarna coklat kekuningan. Biasanya kertas jenis ini tidak untuk dicetak karena teskturnya yang kuat dan kasar.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas metode-metode yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data sampai teknik pengolahan data yang digunakan, sehingga data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan peneliti. Hasil dari data yang diperoleh akan digunakan untuk menentukan *keyword* dalam Perancangan Buku Interaktif *Practical Life* dalam *Montessori Method* guna meningkatkan kemandirian anak usia 3-6 tahun.

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dipilih menggunakan metode kualitatif yang disajikan dalam bentuk naratif berdasarkan situasi dan target yang ingin dicapai peneliti.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian digunakan sebagai tolak ukur peneliti agar setiap langkah yang dibuat sesuai dan memperoleh hasil yang maksimal. Oleh karena itu peneliti menentukan objek berupa kegiatan *practical life* anak usia 3-6 tahun yang sesuai dengan konsep *Montessori method* dengan gaya bahasa, warna dan ilustrasi yang sesuai agar lebih mandiri.

3.2.1 Pembangunan buku

1. Buku Interaktif (*Busy Book*) “Aku Bisa Mandiri bersama Zara dan Tara”

Peneliti menggunakan interaktif berjenis *Busy Book* berisikan kegiatan keterampilan hidup dalam bentuk permainan anak. Berukuran 22x22 cm dengan binding *Hardcover* dan Binder untuk isi buku. Buku ini juga dilengkapi dengan alat dan bahan yang sudah disediakan di dalam buku. Berikut adalah komponen yang terdapat dalam buku interaktif *Busy Book* :

a. Alur Buku Interaktif *Busy Book*

Berisikan kegiatan dapat dilakukan anak melatih kebiasaan mandiri dengan bantuan orang tua meliputi, kegiatan sehari-hari yang tidak berbahaya.

b. Kegiatan Interaktif *busy book*

Kegiatan yang akan diambil untuk bermain diantaranya antara lain: Memilih pakaian sendiri, Mengkancing baju, Mengaitkan rok/celana, Memilih sarapan, Mengikat Simpul, Mengikat tali sepatu.

c. Tokoh (karakter)

Seorang anak perempuan berusia 4 tahun bernama Zara, dan anak laki-laki berusia 5 tahun bernama Tara.

d. Latar

Latar dari buku interaktif adalah area sekitar rumah yang biasa digunakan anak untuk beraktivitas.

e. Komponen Interaktif

Komponen-komponen sudah disediakan dalam buku untuk mempermudah anak untuk menggunakan buku.

3.2.2 Unit Analisis

Model kajian yang digunakan adalah kajian Sosial Budaya dengan aspek sikap mental dan pola pikir. Penelitian ini menggunakan parameter anak usia 3-6 tahun untuk menganalisa objek penelitian yang ditentukan.

3.2.3 Lokasi Penelitian

Setiap penelitian pasti membutuhkan sampel sebagai bahan pengumpulan data. Dalam penelitian ini sampel wilayah masyarakat komuter, dimana masyarakat komuter memiliki tingkat perekonomian yang beragam mulai dari menengah kebawah sampai menengah ke atas (*sumber:kompasiana.com*). Wilayah yang dijadikan lokasi penelitian adalah Gayungsari, Mulyorejo, Sambikerep (Surabaya), Sedati dan Pabean (Sidoarjo).

1. Pra-Sekolah

- a. Alfath *Baby and Gym Montessori Preschool*
- b. KB Cipta Insani

- c. PAUD Khodijah
2. Keluarga yang memiliki anak usia 3-6 tahun
 - a. Keluarga Ibu Tyas (Kuwukan Lapangan, Sambikerep)
 - b. Keluarga Ibu Nuning (Pabean, Sedati)
 - c. Keluarga Ibu Dewi (Kejawen Tambak, Mulyorejo)

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dapat berupa individu dan kelompok, atau masyarakat. Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian sebagai berikut:

1. Orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun
2. Anak usia 3-6 tahun
3. Psikologi anak
4. Ilustrator buku anak
5. Pengajar Alfath *Baby and Gym Montessori Preschool*

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan hasil data relevan dan maksimal, menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan kegiatan pengamatan pada objek yang sedang diteliti. Observasi ini memerlukan interaksi langsung dengan lingkungan penelitian untuk mendapatkan data yang nyata. Dengan kajian model Sosial budaya, maka observasi yang akan dilakukan adalah:

1. Pembelajaran *Home Base* di Alfath *Baby and Gym Montessori Preschool*
 - Proses belajar mengajar *Montessori (Practical Life)* untuk anak 3-6 tahun
 - Media pembelajaran yang digunakan
 - Tugas yang diberikan baik selama pembelajaran maupun tugas di rumah
 - Interaksi yang digunakan praktisi (pengajar) selama pembelajaran
2. Orang tua dan anak usia 3-6 tahun

- Pendekatan orang tua dalam belajar dan tidak dengan anak selama dirumah
- Kemandirian anak yang sudah dapat dilakukan dan perlu perhatian lebih
- Ketertarikan anak selama bermain dan belajar
- Fasilitas belajar yang disediakan orang tua selama dirumah
- Memahami gambar ilustrasi yang dipilih sebagai media belajar dan bermain
- Memahami *pallette* warna yang dipilih sebagai media belajar dan bermain

3.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber dari berbagai profesi dan keahlian sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk mendapatkan data yang beragam. Beberapa narasumber yang akan dipilih dalam penelitian adalah:

1. Akademis (Psikolog Anak)

- Perilaku anak mandiri usia 3-6 tahun menurut psikologi
- Keterampilan hidup yang dibutuhkan anak usia 3-6 tahun
- Kontribusi yang dapat meningkatkan kemandirian anak usia 3-6 tahun

2. Praktisi (Guru/Pengajar anak)

- Berdasarkan kemandirian menurut *method Montessori*
- Pembelajaran keterampilan yang dilakukan di prasekolah
- Perilaku anak usia 3-6 tahun selama pembelajaran dengan *montessori*

3. Ilustrator buku anak

- *Style* ilustrasi yang digunakan dalam buku anak
- Warna yang digunakan dalam ilustrasi buku anak
- Komposisi dan *layout* yang digunakan dalam buku anak
- Bahasa yang digunakan dalam buku anak
- Ukuran buku yang cocok untuk anak usia 3-6 tahun
- Kriteria buku yang digunakan untuk anak usia 3-6 tahun

4. Orang tua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun

- Pengertian mandiri menurut orang tua
- Kegiatan *practical life* yang masih membutuhkan perhatian lebih

- Cara orang tua mendampingi anak dalam belajar
- Cara orang tua mencontohkan cara melakukan sesuatu
- Kelemahan dan kelebihan anak saat diajak belajar

5. Anak yang berusia 3-6 tahun

- Gambar yang disukai anak
- Warna yang lebih menarik perhatian anak
- Benda-benda yang menarik perhatian anak
- Bahasa anak yang mencerminkan dirinya

3.4.3 Kuisisioner

Kuisisioner digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi berupa data yang memungkinkan untuk menganalisa perilaku dalam topik permasalahan yang ada guna menemukan data yang akan digunakan lebih lanjut dalam penelitian. Kuisisioner yang akan dibuat sebagai berikut:

1. Kuisisioner disebarkan kepada objek penelitian secara online
2. Ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun
3. Penyebaran kuisisioner di area Surabaya dan Sidoarjo
4. Analisa mengenai kemandirian anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari berdasarkan pengamatan orang tua.

3.4.4 Studi Literasi

Studi literasi digunakan peneliti untuk dapat menyelesaikan topik permasalahan yang ada guna meningkatkan kualitas penelitian. Beberapa buku yang digunakan sebagai studi literasi adalah:

1. Buku tentang pembelajaran metode *Montessori* dengan judul *Jatuh hati pada Montessori: Seni Mengasuh Anak Usia Dini*
2. Buku tentang aktivitas bermain melalui *Montessori* dengan judul *Islamic Montessori Inspirasi Activity*.
3. Buku tentang kegiatan keterampilan Hidup dengan judul *Montessori di Rumah: 55 Kegiatan Keterampilan Hidup*.
4. Buku tentang Perkembangan Anak dengan Judul *Perkembangan Anak*.

3.4.5 Studi Kompetitor

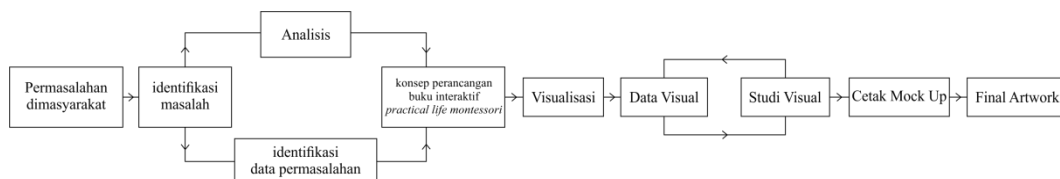
Permasalahan dalam mendidik anak sudah bukan perkara baru bagi dunia pendidikan anak. Banyak sekali buku anak yang diterbitkan oleh perseorangan atau instansi penerbit dengan jenis buku bergambar. Buku yang ada saat ini banyak dilatarbelakangi oleh kebutuhan bahasa, motorik, dan *math* anak usia dini. Padahal kebutuhan sosio-emosional khususnya karakter mandiri juga penting, dalam perancangan ini peneliti membuat buku yang berfokus untuk dapat membuat anak mandiri dalam melakukan keterampilan hidup (*practical life*) dalam *Montessori method* khususnya untuk anak usia 3-6 tahun.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam data kualitatif dibagi menjadi tiga teknik, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman (dalam Gunawan, 2015). Ketiganya akan digunakan selama penelitian berlangsung.

3.6 Alur Desain

Perancangan alur desain dibutuhkan sebagai upaya untuk menjaga langkah-langkah penelitian agar tidak lepas dari topik permasalahan yang dibuat. Alur desain dibuat dengan menggunakan strategi desain, sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Alur perancangan desain

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Hasil Observasi

Peneliti melakukan observasi di *Alfath Baby and Gym Montessori Preschool*, dan kegiatan anak dirumah bersama orang tua. Observasi kali ini dilakukan dengan mengamati dan berinteraksi secara langsung pada anak-anak usia 3-6 tahun, sehingga dapat menggali informasi dan mencatat secara sistematis data yang dibutuhkan selama penelitian.

1. Observasi pada *Alfath Baby and Gym Montessori Preschool*.

Observasi dilakukan pada tanggal 16 Juni 2021 pukul 08.00-12.00 dalam program *Home base* di rumah wali murid dengan 2 pengajar disetiap pertemuannya dengan materi *Montessori*. Pengajar bertugas memberikan pengarahan kepada anak dengan media belajar yang sudah disediakan oleh *Alfath baby and Gym Montessori Preschool*, dalam bentuk aparatus. Aparatus ini disesuaikan dengan kemampuan setiap anak dalam memahami media belajar.

Kegiatan dibuka dengan salam dan doa sebagai langkah awal pendekatan kepada anak agar mereka tahu bahwa saat ini sudah memasuki sesi belajar. Anak diberi kebebasan untuk dapat memilih media belajar yang digunakan lebih dahulu. Ketika anak menolak orang tua berperan menuntun anak untuk tetap mengikuti aturan belajar, apabila tidak berhasil pengajar akan mengarahkan kembali dengan mengulang perintah tanpa menggurui anak, salah satunya dengan mencontohkan kembali. Bentuk media yang digunakan dalam materi Montessori khususnya *practical life* ada menuang pasir, mencuci piring kotor, dressing frame.

Pembelajaran ditutup dengan memberikan *work sheet* kepada orang tua agar anak tetap dapat belajar dirumah selain itu juga diberikan *reward* berupa stiker atas keikutsertaannya dalam kegiatan hari ini, setelah itu diakhiri dengan doa.

2. Observasi pada kegiatan anak bersama orang tua dirumah

Observasi dilakukan dalam kurun waktu yang berbeda pada keluarga yang memiliki anak berusia 3-6 tahun di rumah. Kebersamaan anak dengan orang tua berlangsung mulai dari anak bangun tidur hingga tidur lagi. Keputusan orang tua

mendominasi kegiatan anak apakah anak boleh bermain, melakukan sesuatu sendiri, dan memegang sesuatu. Orang tua tahu kelebihan anak, namun masih kurang pengetahuan tentang *milestones* perkembangan anak yang harus dikuasai sesuai umur. Bagian dari milestone yang sering terlupakan adalah kemandirian, orang tua berpendapat bahwa seiring dengan tumbuh kembangnya anak akan menjadi mandiri dan bertanggung jawab. Oleh karena itu pembelajaran kemandirian sering tidak terstruktur. Orang tua juga menyediakan media belajar anak berupa buku dan mainan berbentuk blok dengan warna-warna cerah. Anak usia antara 3-4 tahun memiliki keinginan belajar yang disesuaikan dengan emosi dan ketertarikan anak. Butuh waktu yang cukup lama untuk anak dapat menyesuaikan dengan media, kecuali media tersebut menarik dengan gambar yang besar. Anak usia antara 5-6 tahun sudah dapat mengungkapkan keinginan sehingga proses pembelajaran mudah dilakukan dengan mengikuti kemauan anak.

4.1.2 Hasil Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan berbagai pihak agar data yang didapatkan beragam dan sesuai dengan kebutuhan sehingga perancangan buku yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik. Narasumber wawancara ini terdiri atas psikologi anak, Ilustrator buku anak, Guru Pengajar di *Alfath Baby and Gym Montessori Preschool*, Orang tua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun beberapa anak yang berusia 3-6 tahun.

1. Psikologi Anak

Farraas A. Muhdiar M, Psi menjelaskan anak memiliki tahapan perkembangan atau *milestones* yang berbeda-beda setiap tahun pertumbuhannya, tetapi di usia 3-6 tahun ini keterampilan kontrol diri sudah berkembang dengan baik, dengan tetap memperhatikan *milestones* perkembangannya jangan sampai anak diusia yang memang sudah harus mampu melakukan sesuatu kegiatan tetapi belum bisa melakukannya dengan baik.

Anak usia 3-6 tahun memerlukan kemampuan *practical life* dan kemandirian yang merupakan arena *skill* untuk kebutuhan mereka ketika dewasa agar menjadi pribadi yang mandiri berdaya, bisa menyelesaikan tanggung jawab dengan baik. Anak yang mandiri adalah anak yang sudah bisa melakukan hal-hal

yang sesuai dengan *milestones* perkembangannya. Dimulai dari kebiasaan dan rasa kepercayaan orang tua terhadap anak untuk bisa mengerjakan sendiri. Ketika anak diberikan kesempatan untuk mencoba dan berbuat salah, maka anak akan menjadi anak yang mandiri, tetapi jika orang tua terlalu takut atau tidak orang tua tidak mau repot dengan keadaan anak bisa jadi anak tidak akan berani untuk mencoba sesuatu sendiri sehingga tidak ada kesempatan anak untuk belajar dan berbuat salah.

Media yang digunakan untuk belajar dan melatih kebiasaan mandiri dapat melalui buku cerita, buku interaktif, video, atau tayangan youtube. Media tersebut hanya semata-mata untuk memotivasi anak karena akan terlihat lebih menarik dimata anak sekaligus dapat menjadi cerminan diri anak yang terkandung dalam karakter dari media yang digunakan. Penggunaan buku pada anak juga berfungsi sebagai informasi seperti memberikan cara dan tutorial tanpa menggurui anak.

Penggunaan warna dan gambar yang terdapat pada media seperti buku membuat anak jadi lebih suka dengan dilengkapi gambar karakter lucu dan benda familiar dan sering anak liat sehari-hari. Penggunaan warna yang cerah dan warna *primer* membuat anak mudah mengingat dan mempermudah proses belajar. Bentuk gambar dan warna yang baik digunakan pada anak harus cukup realistis namun tetap berkarakter lucu.

2. Ilustrator Buku Anak

Al Nurul Gheulia adalah seorang ilustrator buku anak (*picture book dan Interaktif pop up Book*) mengatakan bahwa gaya ilustrasi dan warna dalam pemilihan buku anak merupakan selera dari ilustrator itu sendiri yang kemudian disesuaikan dengan alur cerita yang akan diangkat dalam buku tersebut. Dalam memilih warna teori warna terutama komplementeri warna sangat membantu dalam menyesuaikan mood cerita, tetapi kebanyakan warna-warna yang mendominasi adalah warna *primer*. Untuk karakter sendiri menggunakan gaya desain imut dan lucu seperti kartun.

Bentuk buku sendiri menggunakan *hardcover* atau *boardbook* dengan ukuran yang beragam mulai dari A5, A4, 20 cm x 20 cm, dan 22 cm x 22 cm. Biasanya buku anak terdiri dari kelipatan 4 halaman yang dimulai dari 12 halaman, 16 halaman, 24 halaman, dan paling banyak 36 halaman. Dalam proses

membuat ilustrasi layout menjadi bagian penting karena bukan hanya gambar yang harus diperhatikan terkadang placement teks juga dapat melengkapi sebuah ilustrasi.

3. Guru Pengajar di *Alfath Baby and Gym Montessori Preschool*

Hasil wawancara dengan Kak Tita selaku pengajar sekaligus wakil kepala sekolah di *Alfath Baby and Gym Montessori Preschool* menjelaskan pembelajaran melalui *Montessori* memiliki kurikulum yang berbeda dengan kurikulum pendidikan pra sekolah umumnya. Kurikulum *Montessori* mengedepankan 5 area penting yang ada pada anak, yaitu *practical life*, motorik, sensorik, math, dan bahasa. Dimana anak akan diberikan kebebasan untuk dapat memilih mainannya sendiri dengan begitu orang tua dapat memantau kemampuan dan kelebihan anak. Peran orang tua juga diperlukan dalam proses pembelajaran di *Alfath Baby and Gym Montessori Preschool*, dimana orang tua sebagai jembatan antara kegiatan dengan anak, sedangkan guru pengajar hanya sebagai mpembimbing pembelajaran dan motivator. Biaya pembinaan pendidikan pra sekolah di *alfath Baby and Gym Montessori preschool* tergolong kelas *medium* dibanding pra sekolah lainnya dengan rata-rata perbulan sekitar 2-4 juta.

Pembelajaran dilakukan berdurasi 1 jam dalam 4x pertemuan per minggu. Aparatus atau media yang digunakan di *Alfath Baby and Gym Montessori Preschol* dalam arena *Practical life* bermacam-macam contohnya *frame clothes*, menjahit, mengikat, membuat simpul, membersihkan benda menggunakan sebuah alas kerja. Selama proses pembelajaran *Montessori* anak bermain secara bergantian dengan teman yang lain, dengan begitu anak akan memperhatikan, menghargai teman, dan menunggu teman selesai bermain. Dengan begitu rasa tanggung jawab dan pribadi anak terbentuk. Pada arena *Practical life* Kak Tita juga menjelaskan bahwa pada arena ini umumnya diajarkan pada kelompok *The Explorer* dan *The Adventure* yang berusia 3-5 tahun dengan tujuan menciptakan kemandirian anak dalam beraktivitas secara pribadi.

4. Orang Tua yang memiliki anak berusia 3-6 Tahun

Peneliti melakukan wawancara kepada tiga (3) keluarga dengan latar belakang yang berbeda. Keluarga pertama adalah keluarga Ibu Tyas dengan anak perempuan berusia 6 tahun bernama Bintang. Hasil dari wawancara menunjukkan

bahwa Ibu Tyas sudah mulai mengajarkan keterampilan hidup kepada anak mulai usia 2 tahun dengan melibatkannya dalam kegiatan sehari-hari seperti melipat baju dan membersihkan mainan. Kegiatan tersebut dilakukan secara *continue* dan telaten agar anak menjadi terbiasa. Ibu Tyas juga membelikan permainan (*flash card*, lego) dan buku cerita agar anak tidak bergantung dengan gadget dan teknologi selama dirumah. Ibu Tyas menjelaskan selain mengikuti pembelajaran dari TK anak juga harus dilatih karakternya dirumah karena karakter itu sangat penting ketika dewasa kelak, beliau juga menambahkan bahwa karakter yang penting saat ini paling tidak anak harus mandiri dengan mengerjakan tugasnya, dan kebutuhannya selama mengikuti kelas online.

Keluarga kedua adalah keluarga Ibu Dewi dengan anak perempuan bernama Kiki berusia 4 tahun. Pada usia ini Ibu Dewi mulai mengajarkan anaknya untuk mulai mandiri seperti memperbolehkan anak untuk membantunya membereskan mainan, memakai sandal sendiri ketika ingin bermain dan memakai baju sendiri. Anak mulai mengerti apa yang harus dilakukan sekarang dan mana yang nanti. Ibu Dewi juga menjelaskan bahwa mandiri itu sangat penting untuk kehidupan anak kelak setidaknya tahu untuk melakukan kegiatan untuk dirinya sendiri. Ketika mengajari anak untuk mandiri Ibu Dewi selalu mempraktekkannya terlebih dahulu 2x kemudian diikuti oleh anak. Meski begitu masih ada beberapa kegiatan yang anak belum kuasai seperti mengikat tali sepatu dengan benar dan mengancing baju.

Keluarga ketiga adalah keluarga Ibu Nuning dengan anaknya yang bernama Arkana berusia 4 tahun. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa Ibu Nuning sangat memperhatikan cara komunikasi dengan anak karena beliau percaya bahwa dimulai dari komunikasi karakter anak mulai terbentuk. Anak akan jadi lebih percaya diri ketika berani mengatakan apa kenginanannya dan keputusannya serta membentuk kepribadian yang mandiri. Ibu Nuning memberikan kebebasan Arkana untuk belajar mengenal benda-benda sekitar baik diluar dan di dalam rumah.

Dari ketiga keluarga tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa orang tua sangat memperhatikan perkembangan anak sejak usia dini sebagai upaya untuk membentuk karakter mandiri. Karakter mandiri dapat dibiasakan kepada anak

melalui keterlibatan anak dengan kegiatan sehari-hari di rumah. Karakter mandiri akan terbentuk dengan baik seiring dengan kebiasaan yang muncul disertai dengan pendampingan orang tua dalam memberikan kebebasan anak dalam belajar.

5. Anak berusia 3-6 Tahun yang ditemui dalam kurun waktu berbeda

Pada penelitian ini dilakukan wawancara dengan 5 anak berusia antara 3-6 tahun dengan gender yang bervariasi. Pada usia 3-6 tahun laki-laki maupun perempuan sangat suka bermain. Kebanyakan mainan yang mereka miliki dibeli oleh orang tua dengan tujuan anak teralihkan dari gadget. Anak usia 3-6 tahun menyukai warna cerah seperti merah muda, merah, biru, jingga, kuning. Dan karakter kesukaan mereka adalah kartun lucu dari sebuah film atau acara tv. Beberapa anak usia 3-6 tahun juga memiliki banyak sekali buku (cerita, berhitung, mewarnai) namun mereka lebih menyukai buku yang bisa digunakan untuk berinteraksi, sebagian besar berbentuk *hardcover* dengan *yellow board* 350 gsm yang dilapisi dengan *art paper* berbahan 150 gsm. Isi buku biasanya terbuat dari kertas berbahan *ivory* 310 gsm atau *art paper* berlaminasi glossy 270 gsm.

4.1.3 Hasil Kuisioner

Peneliti melakukan penyebaran kuisioner kepada 39 responden orang tua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun baik yang sudah mendapatkan pendidikan pra sekolah maupun belum di wilayah Surabaya dan Sidoarjo.

Dari kuisioner diketahui orang tua yang berusia <25 tahun berjumlah 4 responden, berusia 25-35 tahun berjumlah 22 responden, dan berusia >35 tahun berjumlah 13 responden. Dengan perbandingan jumlah usia 3 tahun berjumlah 6 anak, usia 4 tahun berjumlah 10 anak, usia 5 tahun berjumlah 11 anak, usia 6 tahun berjumlah 12 anak.

Pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner berisikan 14 pertanyaan berdasarkan pengamatan orang tua. Pertanyaan pertama 37 responden (95%) anak bisa mencuci tangan sendiri tanpa bantuan orang dewasa, sedangkan 2 responden (5%) belum bisa. Pertanyaan kedua 31 responden (79%) sudah bisa mandi sendiri memakai sabun, sedangkan 8 responden (21%) belum bisa, Pertanyaan ketiga 37 responden (95%) anak bisa makan sendiri tanpa disuapi, sedangkan 2 responden

(5%) belum bisa. Pertanyaan empat 27 responden (69%) sudah bisa ganti baju sendiri tanpa bantuan orang dewasa sedangkan 12 responden (31%) belum bisa. Pertanyaan lima 16 responden (41%) sudah bisa melipat baju sendiri setelah dipakai sedangkan 23 responden (59%) belum bisa. Pertanyaan enam 37 responden (95%) anak bisa melepas dan memakai rok/celana sendiri tanpa bantuan orang dewasa, sedangkan 2 responden (5%) belum bisa. Pertanyaan tujuh 24 responden (62%) anak bisa mengkancing baju sendiri sedangkan 15 responden (38%) belum bisa. Pertanyaan delapan 36 responden (92%) anak sudah bisa merapikan mainan sendiri ke tempat semula sedangkan 3 responden (8%) belum bisa. Pertanyaan sembilan 28 responden (72%) anak sudah bisa menyisir rambut (laki-laki) mengkuncir rambut (perempuan) sedangkan 11 responden (28%) belum bisa. Pertanyaan sepuluh 9 responden (23%) anak sudah bisa mengikat tali sepatu sendiri sedangkan 30 responden (77%) belum bisa. Pertanyaan sebelas 21 responden (54%) anak mengaitkan resleting rok/celana sendiri sedangkan 18 responden (46%) belum bisa. Pertanyaan dua belas 36 responden (92%) anak sudah bisa memakai dan melepas sepatu sendiri sedangkan 3 responden (8%) belum bisa. Pertanyaan tiga belas 27 responden (69%) anak sudah bisa memakai kaos kaki sendiri dengan benar sedangkan 12 responden (31%) belum bisa. Pertanyaan empat belas 34 responden (87%) orang tua menjawab anak mereka sudah mandiri sedangkan 5 responden (13%) menjawab belum mandiri. Dari hasil kuisioner dapat dilihat beberapa kegiatan yang mampu dikuasai anak usia 3-6 tahun dan belum mampu.

4.1.4 Hasil Studi literasi

1. Buku Jatuh Hati Pada *Montessori*: Seni mengasuh Anak Usia Dini

Buku karya Vidya Dwina Paramita yang diterbitkan oleh Bentang B first pada tahun 2017 ini menjelaskan tentang pengalaman Vidya dalam mempelajari metode Montessori yang di latar belakang oleh Maria Montessori sebagai pelopor metode pembelajaran melalui lima area penting dimana anak lebih membutuhkan kegiatan yang bermakna, selain untuk menyalurkan energi mereka tetapi juga dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat dan berharga.

Buku ini juga menjelaskan pentingnya usia 6 tahun pertama kehidupan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan melalui indera manusia (*absorbent mind*) yang kemudian dijadikan modal untuk tahap kehidupan selanjutnya. Dimana stimuli tersebut dapat dilakukan dimana pun dan dalam media apapun tanpa terkecuali buku.

2. Buku *Islamic Montessori Inspired Activity*

Buku karya Zahra Zahira oleh penerbit Bentang tahun 2019 berisikan ide-ide kegiatan menggunakan metode *Montessori*. Dimulai dengan persiapan yang diperlukan ketika mengaplikasikan kegiatan *Montessori*. Salah satunya dengan cara *Follow the child and freedom with limits*.

Penerapan *Follow the child and freedom with limits* artinya membiarkan anak untuk memulai kegiatan terlebih dahulu setelah itu presentasikan kegiatan dilanjutkan dengan menawari anak untuk mencoba. Ketika anak menolak, coba lakukan observasi terlebih dahulu apakah anak sedang *explore* atau *destruksi*. Pada buku ini mengajarkan orang tua secara tepat untuk menangani respon anak ketika sedang menemani mereka ketika sedang melakukan aktivitas.

3. Buku *Montessori di Rumah: 55 Kegiatan Keterampilan Hidup*

Peneliti ingin mencari data tentang kegiatan keterampilan hidup berdasarkan metode *Montessori* yang dapat di aplikasikan di rumah. buku karya Elvina Lim Kusumo ini berisikan 55 kegiatan keterampilan hidup yang sudah diklasifikasikan berdasarkan umur anak. Selain itu buku ini juga memberikan penjelasan yang sangat detail mengenai alat, bahan, dan cara melakukan kegiatan tersebut, contohnya dressing, meronce, membersihkan cermin, membuka tutup kunci dan gembok, berlatih menjepit, dasar mengikat, mengait benda, dan masih banyak lainnya. Nantinya dapat mempermudah peneliti dalam menentukan aktivitas yang akan dipilih untuk menghasilkan sebuah buku yang tepat untuk anak usia 3-6 tahun.

4. Buku *Perkembangan Anak*

Dalam buku ini karya John W. yang dialih bahasakan oleh Milla Rachmawati, S.Psi dan Anna Kuswanti. Peneliti mendapatkan data perkembangan anak usia 3-6 tahun berdasarkan perkembangan motorik kasar dan halus,

perkembangan sensorik, perkembangan berfikir, dan perkembangan metakognisi anak menggunakan teori Piaget (1954).

Dari buku ini peneliti mendapatkan data bahwa anak usia 3-6 tahun beraktivitas adalah sumber kebahagiaan, keterampilan motorik akan meningkat dengan pesat jika diberikan sebuah permainan, mulai merefleksikan pemikiran dalam penggunaan kata-kata dan gambar dari aktivitas mereka sehari-hari, mandiri dalam mengontrol emosi dan memotivasi diri sehingga menciptakan efektivitas belajar.

4.1.5 Hasil Studi Kompetitor

Peneliti memilih *My Busy Book* karya penerbit El hana sebagai studi kompetitor. Didalam buku ini berisikan 12 permainan interaktif bagi anak balita dan pra sekolah, mulai dari mengikat tali sepatu, menebalkan garis di dalam lautan, mencocokkan bentuk binatang, mengayam pelangi, dot warna, labirin harta karun & taman bermain, menempelkan taburan pizza, membilang angka di ulat bulu, ruangan di dalam rumah, memasang pakaian, mencocokkan bayangan robot, dan mencari peta jalan. Dalam buku ini anak dilatih motorik halus, kognitif, dan emosi. Penggunaan gambar banyak dibandingkan dengan teks yang hanya digunakan sebagai keterangan dan pelengkap ilustrasi. Ukuran teks rata-rata menggunakan 25-48 point dengan dominasi biru, merah, kuning, jingga, hijau, coklat, dan putih sebagai background. Bentuk gambar yang di ilustrasikan juga dibuat serupa dengan bentuk nyata tapi tetap simple. Buku dikemas dalam bentuk buku binder menggunakan *hardcover*, berukuran 19x22,5x3,5 cm dengan *round corner* agar tidak mudah rusak dan melukai anak.



Gambar 4. 1 *Busy Book* Karya Elhana

(Sumber: Instagram @littleonebooks, 2021)

4.1.6 Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran *Home Base Visit* di *Alfath Baby and Gym Montessori Preschool* dan Kegiatan anak usia 3-6 tahun bersama orang tua di rumah dapat disimpulkan bahwa kebersamaan anak dengan orang tua berlangsung mulai dari anak bangun tidur hingga tidur lagi. Keputusan orang tua mendominasi kegiatan anak apakah anak boleh bermain, melakukan sesuatu sendiri, dan memegang sesuatu. pencapaian kemandirian anak, kegiatan paling sering dilakukan dengan melibatkan anak secara tidak terstruktur. Anak yang mengikuti pendidikan prasekolah (*Pre school*) mendapat pendampingan 2 pengajar selama pembelajaran. melalui program *Home Base Visit* yang dilakukan dengan mengunjungi rumah wali murid. Media pembelajaran *Montessori* dalam arena *practical life* yang disediakan berupa DIY dan Aparatus Montessori yang disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut. Anak akan mengikuti arahan pengajar untuk dapat memilih permainan yang disediakan, ketika anak menolak orang tua berperan untuk mengarahkan sedangkan pengajar menunggu untuk anak mau diajak belajar kembali.

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara pada beberapa narasumber yang dimulai dari Psikologi anak, Ilustrator buku anak, Guru pengajar di *Alfath Baby And Gym Montessori Preschool*, Tiga orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun, dan anak usia 3-6 tahun yang ditemui dalam kurun waktu yang berbeda. Berdasarkan narasumber tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa anak memiliki *milestone* perkembangan setiap usianya oleh karena itu orang tua harus memberikan pendampingan yang tepat untuk anak agar tercapainya perkembangan sesuai. Pembelajaran melalui pendidikan pra sekolah memang diperlukan sebagai dasar pendidikan namun hanya sebagai motivator atau pendampingan anak. Anak usia 3-6 tahun memerlukan kemampuan *practical life* dan kemandirian yang merupakan arena *skill* untuk kebutuhan mereka ketika dewasa agar menjadi pribadi

yang mandiri berdaya, bisa menyelesaikan tanggung jawab dengan baik. *Practical life* juga diperlukan anak agar dapat memenuhi kebutuhannya secara pribadi tanpa bantuan orang dewasa. Perkembangan kemandirian anak pada usia 3-6 tahun dapat dilakukan dengan pembiasaan sejak dini dengan tetap memberikan ruang anak untuk dapat mencoba dan melakukan kesalahan, yang sebelumnya didahului dengan orang tua mencontohkan agar dapat ditiru oleh anak tanpa harus menggurui. Anak usia 3-6 tahun memiliki sifat mudah penasaran sekaligus keraguan yang tinggi, dengan diberikan kegiatan yang familiar dengan kehidupan anak rasa keraguan anak berkurang, sehingga anak lebih mudah tertarik dan mencoba. Kegiatan untuk meningkatkan kemandirian yang cocok untuk anak usia 3-6 tahun dapat dilakukan melalui kegiatan keterampilan hidup. Media belajar dan bermain juga diperlukan anak sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi, dalam bentuk buku interaktif. Buku interaktif untuk anak biasanya berupa *hardcover* atau *board book* dengan *yellow board* 350 gsm yang dilapisi kertas *Art paper* 150 gsm. Isi buku memakai kertas Ivory 310 gsm atau *Art paper* 270 gsm. Berukuran mulai dari A5, A4, 20 cm x 20 cm, dan 22 cm x 22 cm. Terdiri dari kelipatan 4 halaman yang dimulai dari 12 halaman, 16 halaman, 24 halaman, dan paling banyak 36 halaman. Penggunaan warna cerah dan warna *primer*, seperti merah, biru, kuning, jingga, dan hijau membuat anak mudah mengingat dan mempermudah proses belajar. Bentuk gambar yang baik digunakan pada anak harus cukup realistis namun tetap berkarakter lucu untuk bisa menarik perhatian anak.

c. Kuisioner

Hasil kuisioner menunjukkan beberapa anak usia 3-6 tahun sudah mulai mengikuti pendidikan pra sekolah melalui PAUD, TK, KB dan sejenisnya. Usia orang tua anak 3-6 tahun beragam kurang dari 25 tahun sampai lebih dari 35 tahun, dengan karakteristik dari generasi yang berbeda. Dari pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner terdapat kegiatan sehari-hari yang dengan mudah dapat dilakukan anak seperti mencuci tangan, makan, berganti pakaian, merapikan mainan, menyisir rambut, dan melepas

sepatu. Sedangkan kegiatan sehari-hari yang belum mampu dikuasai anak meliputi mengikat tali sepatu, mengkancing baju, mengaitkan resleting, melipat baju, dan memakai kaos kaki dengan benar. Jika diperhatikan anak usia 3-6 tahun belum mampu menguasai kegiatan yang berhubungan dengan detail dan kerapian sehingga menciptakan pribadi yang mandiri.

d. Studi Literasi

Peneliti menggunakan buku tentang pembelajaran metode *Montessori* dengan judul *Jatuh hati pada Montessori: Seni Mengasuh Anak Usia Dini* karya Vidya Dwina Paramita, buku tentang aktivitas bermain melalui *Montessori* dengan judul *Islamic Montessori Inspirasi Activity* karya Zahra Zahira, buku tentang kegiatan keterampilan Hidup dengan judul *Montessori di Rumah: 55 Kegiatan Keterampilan Hidup* karya Elvina Lim Kusumo, buku tentang perkembangan anak dengan Judul *Perkembangan Anak* karya John W. yang dialih bahasakan oleh Milla Rachmawati, S.Psi dan Anna Kuswanti untuk studi literasi. Dari buku-buku tersebut peneliti dapat membuat sebuah buku interaktif mengikuti perkembangan anak usia 3-6 tahun sesuai dengan kegiatan keterampilan hidup yang terdapat dalam konsep metode *Montessori*.

e. Studi Kompetitor

Studi Kompetitor dilakukan pada buku berjudul *My Busy Book* karya penerbit El Hana yang berisikan 12 permainan interaktif bagi anak balita dan pra sekolah. Dalam buku ini anak dilatih motorik halus, kognitif, dan emosi. Ukuran teks rata-rata menggunakan 25-48 point dengan dominasi biru, merah, kuning, jingga, hijau, coklat, dan putih sebagai background. Bentuk gambar yang di ilustrasikan juga dibuat serupa dengan bentuk nyata tapi tetap simple. Buku dikemas dalam bentuk buku binder menggunakan *hardcover* dengan *round corner* agar tidak mudah rusak dan melukai anak.

2. Penyajian Data

Hasil reduksi di atas yang meliputi observasi, wawancara, kuisioner, studi literasi, dan studi kompetitor menghasilkan, maka didapatkan data berikut:

- a. Metode *Montessori* pada area *Practical life* bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak yang dibentuk melalui kebiasaan.
- b. *Practical life* dibutuhkan sebagai skill ketika dewasa agar dapat memenuhi kebutuhannya secara pribadi.
- c. *Montessori* pada area *Practical life* cocok digunakan untuk anak usia 3-6 tahun berdasarkan *milestone* perkembangan dengan menggunakan media dalam bentuk buku interaktif yang memiliki alas kerja.
- d. Orang tua berperan sebagai pendamping, pengarah, dan penuntun anak ketika di rumah baik proses belajar atau tidak tanpa harus mengurusi anak.
- e. Anak harus diberi kesempatan untuk memilih permainan yang ingin mereka lakukan.
- f. Kegiatan keterampilan hidup yang diajarkan harus familiar selain itu memerlukan detail dan kerapian.
- g. Warna yang cocok digunakan untuk anak usia 3-6 tahun adalah warna cerah seperti merah, biru, kuning, hijau.
- h. Media buku harus memiliki karakter yang lucu namun tetap realistis disertai huruf 25-48 point dengan total 16 halaman termasuk *cover*.
- i. Buku interaktif berbentuk *hardcover* dengan *round corner* agar tidak melukai anak.

3. Penarikan Kesimpulan

Dari hasil reduksi data kemudian penyajian data maka dapat diambil penarikan kesimpulan bahwa *Montessori* pada area *Practical Life* bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak usia 3-6 tahun melalui kebiasaan. Media yang digunakan salah satunya adalah buku interaktif, yang berisikan kegiatan keterampilan hidup. Oleh karena itu peneliti akan merancang sebuah buku interaktif *practical Life* dalam *metode Montessori* untuk anak usia 3-6 tahun. Pada usia ini anak sudah harus memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhannya secara pribadi berdasarkan *milestones* usianya. Kegiatan keterampilan hidup yang dibuat difokuskan pada kegiatan yang memerlukan detail dan kerapian, dimana

selama belajar menggunakan buku interaktif orang tua dapat menemani, mengarahkan, dan menuntun anak tanpa harus menggurui. Selain itu anak bebas memilih kegiatan apa saja yang ingin mereka lakukan pada alas kerja yang dikemas dalam buku Interaktif. Buku interaktif berbentuk *hardcover* dengan round corner dengan warna cerah seperti merah, biru, kuning, hijau. Bergambarkan karakter lucu namun masih tetap realistis disertai huruf berukuran 25-48 point berjumlah kurang lebih 16 halaman.

4.2 Analisis STP (Segmentasi, *Targeting*, dan *Positioning*)

4.2.1 Segmentasi

Tabel 4. 1 Segmentasi

Segmentasi		Keterangan
Geografis	Letak wilayah	Berbagai wilayah di Indonesia
	Ukuran Wilayah	Kota dan Kabupaten
Demografis	<i>Gender</i>	Laki-laki dan perempuan
	Usia	3-35 tahun
	Status Ekonomi	Menengah sampai atas
	Pekerjaan	Segala profesi
	Penghasilan	UMK Surabaya dan Sidoarjo (Rp 4.300.000)
Psikografis	Pendidikan	Semua Strata
	Kepribadian	suka buku interaktif, kritis, imajinatif, kreatif, rasa ingin tahu tinggi, suka hal baru
	Gaya Hidup	Modern, praktis, aktif, realistic, dinamis

4.2.2 Targeting

Dalam perancangan buku interaktif *practical life* dalam *Montessori method*, target yang akan digunakan dibagi menjadi 2 bagian, sebagai berikut:

1. Target Audience

Anak berusia 3-6 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang tinggal di wilayah kota dan kabupaten.. Sudah menempuh pendidikan pra sekolah atau belum. Suka membaca buku interaktif, aktif dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

2. Target Market

Orang tua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun berprofesi disegala bidang, termasuk dalam masyarakat komuter dimana orang tua bekerja di wilayah lain dari tempat tinggalnya. Tinggal di wilayah kota dan kabupaten dengan kelas

ekonomi menengah sampai atas. Memiliki gaya hidup modern namun kritis sangat memperhatikan tumbuh kembang anak sejak usia dini.

4.2.3 Positioning

Buku interaktif *practical life* dalam *Montessori method* memposisikan diri sebagai buku yang digunakan anak usia 3-6 tahun untuk belajar *practical life* untuk meningkatkan kemandirian anak dalam kegiatan yang memperhatikan ketelitian dan kerapian dalam proses belajarnya.

4.3 Analisis USP (Unique Selling Proposition)

Unique Selling Proposition berguna untuk menentukan keunikan dari perancangan karya yang dibuat, hal ini juga menjadi pembeda antara karya satu dengan karya lainnya. Keunikan dalam buku interaktif *practical life* dalam *Montessori Method* adalah menggunakan konsep interaktif *busy book*. Anak akan belajar berbagai kegiatan keterampilan hidup (*Practical Life*) yang dituangkan dalam alas kerja berupa buku, sesuai dengan metode *Montessori* sebagai dasar dari pembelajaran. *Montessori method* mengajarkan anak untuk dapat bermain sekaligus belajar keterampilan hidup (*Practical life*) guna menciptakan pribadi yang mandiri dan dapat mencukupi kebutuhannya tanpa bantuan orang lain. Pembelajaran yang disampaikan membutuhkan interaksi anak untuk dapat menyelesaikan kegiatan namun anak dapat memilih sendiri mana yang akan dimainkan. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran *Montessori* telah tersedia di dalam buku interaktif tersebut untuk mempermudah anak.

4.4 Analisis SWOT

Analisa SWOT dilakukan sebagai salah satu metode untuk menentukan kelebihan karya meliputi aspek kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*).

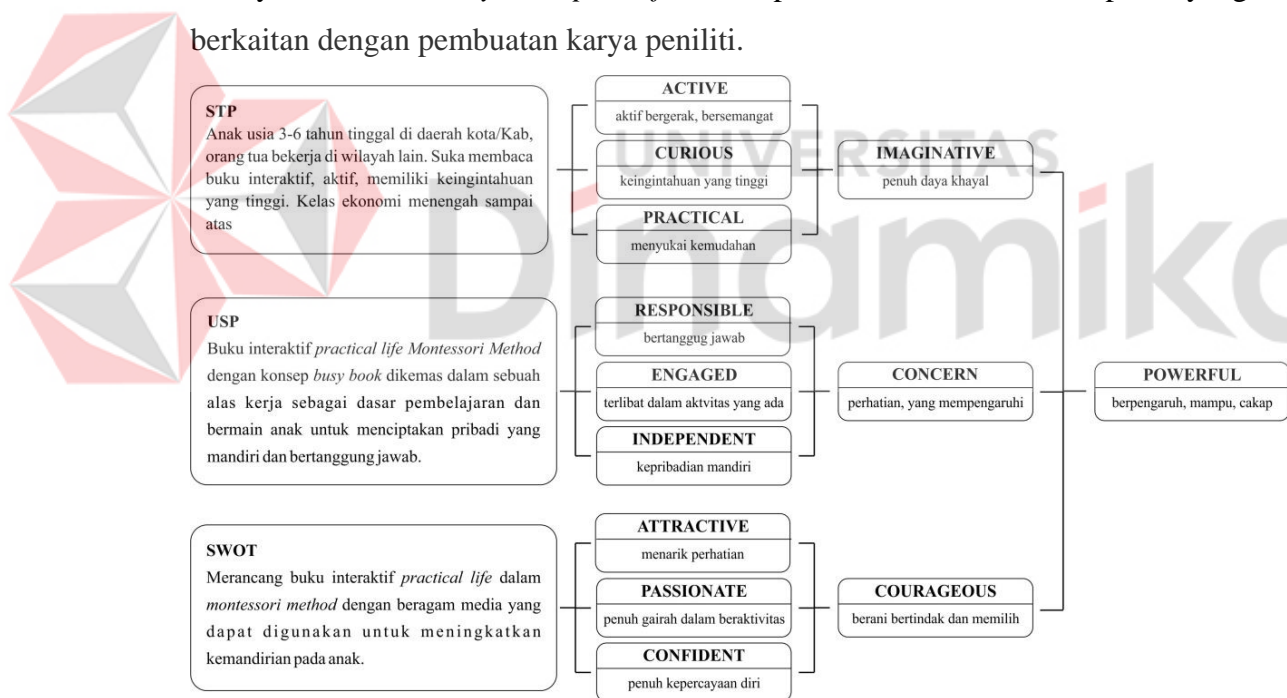
Tabel 4. 2 Analisis SWOT

	Strengths <ul style="list-style-type: none"> • Rasa keingintahuan yang tinggi pada anak • Anak selalu aktif ketika bermain • Mudah berinteraksi ketika sudah muncul kebiasaan dalam kegiatan sehari-harinya. 	Weakness <ul style="list-style-type: none"> • Tidak tercipta <i>bonding</i> antara orang tua dan anak • Anak sering manja ketika ada orang tua di sekeliling mereka • Anak memiliki <i>mood</i> yang mudah berubah ditambah rasa keraguan yang cukup tinggi
Opportunities <ul style="list-style-type: none"> • Anak mudah tertarik dengan media yang unik • Anak berani mencoba media baru yang familiar di kehidupan mereka • Motivasi belajar anak meningkat dengan adanya gambar dan warna yang menarik 	Strategi S-O <ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan sebuah buku interaktif disertai gambar dan warna melalui media yang familiar bagi anak • Menciptakan media yang digunakan untuk memotivasi anak agar aktif mencoba hal baru dari kehidupan sehari-hari 	Strategi W-O <ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan <i>bonding</i> antara orang tua dan anak melalui sebuah buku interatif yang unik dan menarik berisikan gambar dan warna • Menciptakan kemandirian dan mengontrol <i>mood</i> anak melalui media yang dapat menarik perhatiannya
Threat <ul style="list-style-type: none"> • Banyak aspek perkembangan yang harus terus di <i>update</i> oleh orang tua untuk menunjang perkembangan anak • Persaingan buku anak semakin meningkat • Tidak semua orang tua <i>aware</i> tentang <i>milestones</i> anak. 	Strategi S-T <ul style="list-style-type: none"> • Merancang sebuah buku interaktif yang dapat memberikan edukasi kepada orang tua mengenai <i>milestone</i> anak namun juga dapat digunakan anak untuk bermain melalui kegiatan sehari-hari yang sering di jumpai 	Strategi W-T <ul style="list-style-type: none"> • <i>Update</i> perkembangan anak melalui sebuah interkatif agar anak tidak takut mencoba • Merancang sebuah buku interaktif yang dapat dikerjakan anak secara mandiri tanpa rasa takut salah
Kesimpulan sebagai Strategi Utama :		
Merancang buku interaktif untuk menciptakan kemandirian anak berdasarkan <i>milestone</i> berisikan gambar dan warna dalam kegiatan sehari-hari bersama orang tua.		

4.5 Key Communication Message

Key Communication Message disusun dari hasil analisa STP, USP, dan SWOT kemudian terbentuk sebuah *keyword* yang akan digunakan dalam perancangan buku interaktif *practical life* dalam *Montessori Method* guna meningkatkan kemandirian anak. Hasil dari analisa tersebut didapatkan *keyword* berupa *powerful* (berpengaruh, mampu, cakap) yang telah diproses dalam gambar 4.2 proses penyusunan *keyword*.

Pengertian dari *powerful* yang disampaikan dalam *keyword* memiliki arti seseorang yang berpengaruh, mampu dan cakap dalam berfikir, bertindak dan menentukan pilihan. Makna dari *powerful* adalah merancang buku interaktif yang berpengaruh terhadap kebiasaan dalam penerapan *Montessori Method*, sehingga anak mampu dan cakap secara mandiri dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Penentuan *keyword powerful* di implemetasikan dalam setiap hal yang berkaitan dengan pembuatan karya peneliti.



Gambar 4. 2 Proses Penyusunan Keyword

4.6 Perancangan Karya

Dalam perancangan karya buku interaktif *practical life* dalam *Montessori Method* agar dapat diterima oleh *target audience* maka diperlukan adanya detail buku interaktif baik secara fisik maupun isi buku dengan tetap berokus pada *keyword* yang didapatkan sebelumnya.

4.6.1.Strategi Kreatif

1. Judul

Judul yang akan digunakan pada perancangan karya peneliti adalah “Aku Bisa mandiri bersama Zara dan Tara”. Dari judul tersebut dengan jelas mengajak anak untuk bisa mandiri seperti kegiatan yang dilakukan oleh kedua karakter Zara dan Tara.

2. Sinopsis *Busy Book*

Sinopsis yang ada dalam *busy book* adalah bentuk kegiatan anak yang dapat dipilih sesuai keinginan mereka. Oleh sebab itu sinopsis cerita disesuaikan dengan kegiatan yang disampaikan.

a. Halaman pembuka

Halaman sampul pembuka berisikan judul “Aku bisa mandiri bersama Zara dan Tara” dilengkapi dengan penggunaan usia untuk anak 3 tahun lebih. Selain itu juga ditambahkan nama peneliti serta logo universitas dan dkv.

b. Halaman undang-undang Hak cipta

Pada halaman ini dituliskan undang-undang pasal 116 no. 28 tahun 2004 tentang Hak cipta.

c. Halaman Pertama

Zara adalah perempuan berusia 4 tahun, ia memiliki kakak laki-laki bernama Tara berusia 5 tahun. Mereka berdua suka membantu membersihkan rumah dan bermain.

d. Halaman kedua dan ketiga

Setiap hari, Zara dan Tara selalu memilih pakaian sendiri dari lemari, namun mereka bingung harus pakai apa hari ini. Anak akan mencoba mencocokkan baju dan celana untuk Zara dan Tara.

e. Halaman keempat

Ternyata pakaian Zara banyak menggunakan kancing. Kali ini anak akan membantu Zara mengkancingkan baju dengan benar.

f. Halaman kelima

Kali ini Tara kesulitan menutup celana dan mengaitkan celananya. Resleting celana dan mengaitkan celana membutuhkan bantuan anak agar Tara siap memulai harinya

g. Halaman keenam dan ketujuh

Setiap pagi Zara dan Tara selalu sarapan di meja makan bersama. Menu hari ini untuk Zara ada sosis, telur, sayuran, wortel, dan susu. Sedangkan Tara adalah roti, telur, sayuran, dan susu.

h. Halaman kedepalan dan kesembilan

Zara sedang menyiapkan hadiah untuk Tara. Zara menyiapkan hadiah sendirian di ruang tamu dengan dihiasi pita.

i. Halaman kesepuluh dan kesebelas

Tara menerima hadiah dari Zara yang ternyata isinya adalah sepasang sepatu. Tetapi tali sepatunya belum terpasang dengan benar. Anak akan diminta membantu Tara memasang tali sepatu

j. Halaman keduabelas

Ucapan terimakasih karena sudah membantu Zara dan Tara melakukan beberapa kegiatan.

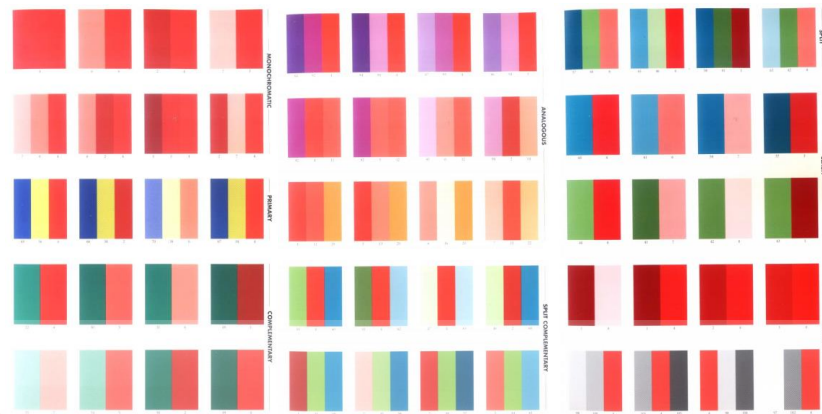
3. Fisik Buku

Pada perancangan buku interaktif *busy book* dengan *round corner* (tumpul) sehingga aman untuk anak. Detail dalam buku interaktif sebagai berikut:

- a. Jenis buku : Buku Interaktif *Busy Book*
- b. Cover buku
 - Gramatur *Yellow Board* : 350 gsm
 - Gramatur *Art Paper* : 150 gsm
- c. Isi Buku
 - Gramatur *Glory* : 270 gsm
 - Gramatur *Busa Eva* : 2 mm
- d. Dimensi Buku : 22 x 22 cm
- e. Jumlah halaman : 16 Halaman dengan *round corner*
- f. *Finishing* : *Hardcover*

4. Warna

Pada perancangan buku interaktif ini, penulis menggunakan warna dengan *color mood Powerful*, sesuai dengan keyword yang didapatkan sebelumnya. *Powerful* diperoleh dari buku *Color Harmony Workbook*, yang menggambarkan perhatian lebih, dan emosional. Selain itu arti makna *Powerful* merupakan warna yang mempengaruhi, dengan skema warna yang terdiri dari pallete mendominasi warna merah yang kemudian di kembangkan menjadi warna complimentennya.



Gambar 4. 3 Skema warna *Powerful*
(Sumber: *Color Harmony Workbook*, 2021)

5. Ilustrasi karakter

Karakter yang dapat menarik anak adalah karakter berbentuk lucu dengan bentuk badan yang proporsi dan sederhana. Tokoh karakter yang terdapat dalam perancangan buku interaktif bernama Zara dan Tara. Karakter Zara dan Tara adalah seorang kaka beradik dengan kepribadian yang riang dan sederhana.

a. Alternatif 1



Gambar 4. 4 Alternatif 1 desain Zara dan Tara

Desain alternatif 1 pada karakter Zara dan Tara menonjolkan keserhanaan dengan lekuk tubuh yang proporsi sesuai dengan anak ditambah sudut baju yang tajam.

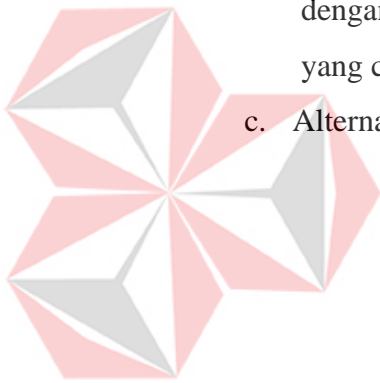
b. Alternatif 2



Gambar 4. 5 Alternatif 2 desain Zara dan Tara

Desain alternatif 2 pada karakter Zara dan Tara menonjolkan sisi lucu dengan bentuk wajah yang bulat dan garis tidak terlalu tajam. Wajah yang ceria menambah kesan lucu.

c. Alternatif 3



Gambar 4. 6 Alternatif 3 desain Zara dan Tara

Desain alternatif 3 pada karakter Zara dan Tara menonjolkan sisi polos dan kesederhanaan dengan perut yang sedikit buncit, mata besar bulat.

Data responden anak usia 3-6 tahun pada desain karakter Zara dan tara di atas.

Tabel 4. 3 Hasil poling karakter Zara dan Tara

No.	Nama dan usia anak	Desain yang dipilih		
		Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Al Fatih (3 tahun)	√		
2.	Kiki (4 tahun)	√		
3.	Bintang (6 tahun)	√		
4.	Zora (4 tahun)	√		
5.	Kenzie (5 tahun)	√		
6.	Altelita (3 tahun)	√		
7.	Farid (4 tahun)		√	
8.	Rivan (4 tahun)	√		
9.	Aulia (5 tahun)	√		
10.	Syifa (4 tahun)	√		
TOTAL		9	1	0

Berdasarkan hasil data poling desain karakter Zara dan Tara yang dipilih langsung oleh responden, menghasilkan desain yang terpilih pada untuk karakter Zara dan Tara adalah alternatif 1.

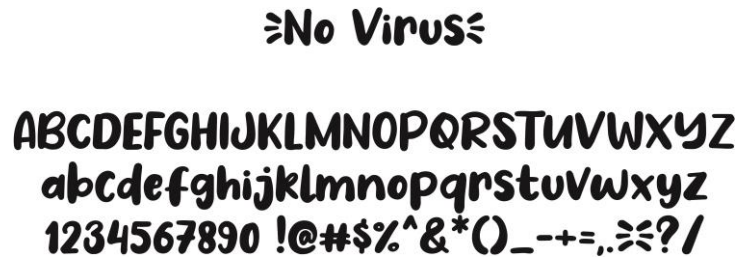


Gambar 4. 7 Pewarnaan karakter Desain Zara dan Tara

6. Tipografi

Pada perancangan buku interaktif *practical life* dalam *Montessori Method* ini menggunakan 2 font, yaitu No Virus dan Bad Comic. Kedua font yang digunakan berjenis *sans serif* yang didasarkan pada pemilihan keyword yang ada dengan tingkat *readability* dan *legibility* yang cukup.

a. No Virus



Gambar 4. 8Font No Virus

(Sumber: www.dafont.com,2021)

Font *No Virus* memiliki karakter font sans serif dengan sudut yang tumpul, huruf kapital maupun huruf kecil mudah terbaca, lucu dan tebal. *No Virus* diimplementasikan pada *cover* buku berukuran 75 pointer, hal ini membuat anak mudah membaca judul buku dengan jelas.

b. Bad Comic



Gambar 4. 9Font Bad Comic

(Sumber: www.dafont.com,2021)

Font *Bad Comic* memiliki karakter seperti mirip seperti tulisan anak kecil ketika belum terbiasa menulis, mudah terbaca setiap huruf baik kapital maupun huruf kecil. Implementasi font ini digunakan pada isi buku dengan ukuran 22-28 pointers sesuai dengan tingkat keterbacaan dalam buku anak.

4.6.2. Perancangan Media

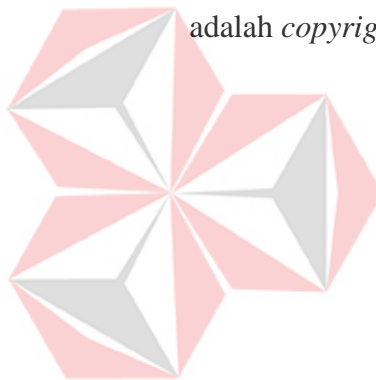
1. Media Utama

Buku interaktif *practical life* dalam *Montessori method* diimplementasikan dalam bentuk gambar vector dengan gradasi warna yang disesuaikan dengan *keyword* dan disesuaikan dengan target yang ingin dicapai.



Gambar 4. 10 Visual Buku interaktif, Cover depan, cover belakang, copyright

Halaman *cover* buku interaktif memiliki *round corner* digambarkan 2 karakter Zara dan Tara dengan judul buku “Aku Bisa Mandiri Bersama Zara dan Tara”. Karakter Zara dan Tara ditonjolkan sebagai pendekatan kepada anak tentang karakter yang mirip dengan usia mereka. *Cover* belakang berisikan penjelasan singkat mengenai buku ini disertai beberapa permainan sebagai contoh dengan warna yang masih senada dengan bagian depan. Halaman selanjutnya adalah *copyright* yang berada pada sisi dalam *cover*.



Gambar 4. 11 Visual Pembuka, Sanksi dan Salam

Halaman berikutnya berisikan pembuka dengan menampilkan judul, nama penulis dan penggunaan buku untuk anak usia 3 tahun keatas berwarna hijau gradasi dengan tetap menonjolkan keterbacaan logo. Dibaliknya di isi dengan undang-undang tentang hak cipta dengan warna hijau yang sama dengan sebelumnya. Halaman selanjutnya adalah terdapat karakter Zara dan Tara yang menyapa dengan memperkenalkan diri dengan nama dan usianya menggunakan font berukuran 22pt. Semua halaman di atas tetap menggunakan *Round corner* untuk menjaga keamanan anak ketika bermain.



Gambar 4.12 Visual Buku Interaktif, Halaman 4-7

Pada halaman ini sudah memasuki halaman kegiatan. Kegiatan pertama adalah memilih pakaian Zara dan Tara yang ditampilkan pada halaman berbeda untuk mempermudah menempelkan komponen baju. Desain dibuat dengan latar kamar dengan lemari baju Zara dan Tara sebagai petunjuk bahwa mereka berada di dalam kamar. Kegiatan selanjutnya adalah mengkancingkan baju Zara. Berlatih mengkancingkan baju menggunakan kancing keremja berwarna putih sedangkan kain merah untuk menunjukkan bahwa karakter Zara sedang mengenakan pakaian berwarna merah. Halaman selanjutnya adalah mengaitkan resleting, yang dimaksud adalah celana Tara yang berwarna biru.



Gambar 4.13 Visual Buku Interaktif, halaman 8-11

Kegiatan selanjutnya adalah sarapan dengan menu yang sudah ditentukan. Disini anak akan meletakkan makanan di atas masing-masing piring dengan komponen yang sudah tersedia. Kegiatan ini dibuat 2 halaman dengan gambar yang terhubung, di gambarkan terdapat sebuah piring dengan segelas susu di atas meja makan berwarna biru muda. Halaman selanjutnya terdapat gambar Zara yang sedang mempersiapkan kado di atas sebuah karpet dengan beberapa peralatan berserakan disekitarnya, kado tersebut akan di ikat dengan menggunakan pita berwarna kuning.



Gambar 4. 14 Visual Buku Interaktif, Halaman 12-14

Kegiatan terakhir yang ditampilkan diawali dengan Tara yang membuka kado yang didalamnya terdapat sepasang sepatu yang belum terpasang tali sepatunya. Tara membuka kado tersebut di atas sebuah karpet yang digunakan Zara sebelumnya. Kemudian halaman selanjutnya anak akan berlatih memasangkan tali sepatu dengan benar agar sepatu Tara dapat digunakan. Pada akhir halaman ditampilkan Zara dan Tara yang mengucapkan salam dan terima kasih.

2. Media Pendukung

Sebuah perancangan yang baik harus didukung dengan adanya media tambahan. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan buku interaktif adalah stiker, *totebag*, *Triangle Flag*, balon, dan X-Banner.

a. Stiker



Gambar 4. 15 Desain Stiker

Desain stiker dibuat dengan bahan stiker *Vynil* putih yang kemudian di cutting sesuai bentuk stiker yang diinginkan dengan ukuran masing-masing 5 cm.

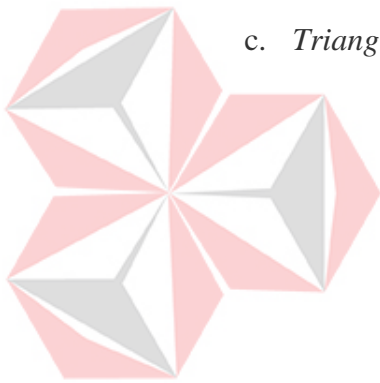
b. *Totebag*



Gambar 4. 16 Desain *totebag*

Desain *totebag* dicetak secara sablon pada bahan blacu sedang berwarna putih gading. Desain yang di tunjukkan adalah karakter Zara dan Tara yang mendominasi tidak lupa dengan judul “Aku Bisa Mandiri:bersama Zara dan Tara”.

c. *Triangle Flag*



Gambar 4. 17 Desain *Triangle Flag*

Triangle Flag ini digunakan anak untuk bermain disela kebosanan mereka dengan buku interaktif, namun dapat juga digunakan sebagai *self motivate* anak dengan karakter Zara dan Tara yang mana digambarkan dengan masing-masing warna yang berbeda. Zara dengan warna merah dan Tara dengan warna Biru.

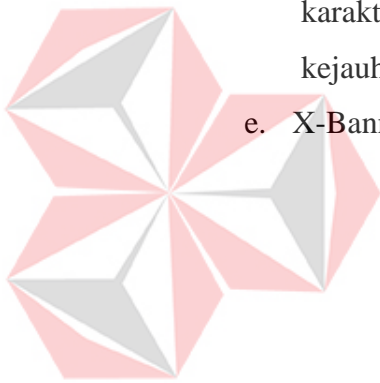
d. Balon *foil*



Gambar 4. 18 Desain Balon

Anak usia 3-6 tahun sangat menyukai balon terutama dengan karakter lucu sebagai daya tariknya. Balon yang dibuat berbahan *foil* dengan dilengkapi penyangga. Desain balon hanya menampilkan kepala dari karakter Zara dan Tara untuk menarik perhatian anak terlebih dari kejauhan.

e. X-Banner



Gambar 4. 19 Desain X-Banner

Desain X-banner akan dicetak menggunakan bahan *frontline* outdoor dengan ketebalan 280 gsm berukuran 160x60 cm. Bahan tersebut tidak mudah rusak dan anti air. Desain pada X-banner sendiri tetap menonjolkan karakter Zara dan Tara di bagian bawah dan judul dibagian

atas. Dibagian tengah dilengkapi keterangan mengenai hal menarik yang akan ditemui pada buku interaktif *practical life* ini.

4.6.3 Budgeting Media

Bugdeting digunakan peneliti untuk menentukan harga produksi dalam pembuatan buku interaktif “Aku Bisa Mandiri bersama Zara dan Tara”, hal ini dilakukan agar proses produksi dilakukan dengan tepat.

1. Perkiraan biaya cetak Buku Interaktif

Tabel 4. 4 Biaya Produksi buku interaktif

No.	Nama Barang	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Harga Total
1.	Cetak Art Paper laminasi	3 lembar	10000	30000
2.	Yellow Board	1 lembar	12000	12000
3.	Lem Rajawali	1 bungkus	12000	12000
4.	Double tape	1 roll	6000	6000
5.	Cetak Glory laminasi	7 lembar	22500	157500
6.	Kain katun Merah	½ mtr	7500	7500
7.	Kain katun Biru	½ mtr	7500	7500
8.	Ring mekanik	1 buah	15000	15000
9.	Perekat <i>velcro</i>	1 mtr	6000	6000
10.	Kancing kemeja	1 lusin	6000	6000
11.	Benang jahit	2 roll	10000	10000
12.	Resleting	1 buah	6000	6000
13.	pengait	3 buah	4500	4500
14.	Pita kuning	1 mtr	4000	4000
15.	Busa Eva	1 roll	15000	15000
Total Keseluruhan				299000

2. Perkiraan biaya media pendukung

Tabel 4. 5 Biaya Produksi media pendukung

No.	Nama Barang	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Harga Total
1.	X-banner	1 buah	60000	60000
2.	Stiker	1 lembar	10000	10000
3.	Stik bendera	1 bungkus	22000	22000
4.	Cetak Kain	1 mtr	15000	15000
5.	Custom balon <i>foil</i>	5 pcs	35000	35000
6.	Custm <i>totebag</i>	1 pcs	25000	25000
Total Keseluruhan				167000

4.6.4 Hasil cetak Buku Interaktif *Practical Life*

Terdapat beberapa hal yang terjadi pada hasil cetak buku interaktif yang berjudul “Aku bisa mandiri bersama Zara dan Tara”, sebagai berikut :

1. Perubahan warna pada desain dan cetak

Perubahan warna sering kali terjadi karena perbedaan *display* yang digunakan oleh peneliti dan operator cetak. Selain itu faktor lain yang mempengaruhi perubahan warna ada pada kualitas tinta, jenis mesin cetak, saturasi warna pada mesin cetak, jenis kertas dan daya serap kertas, hingga *finishing*.

Warna yang digunakan peneliti adalah setting warna CMYK dengan penggunaan monitor standart. Hal ini digunakan untuk mencegah adanya perubahan warna saat proses cetak pada percetakan superstar dengan mesin cetak berbasis toner (serbuk) akibatnya dihasilkan warna yang lebih gelap dibandingkan dengan yang ada pada *desktop* peneliti.

Tabel 4. 6 Perbedaan desain peneliti dengan hasil cetak

	Hasil Cetak	Hasil pada Komputer
Cover Depan		
Halaman 4-5		

2. Hasil Implementasi Kaya isi Buku Interaktif



Gambar 4. 20 Hasil cetak buku interaktif

Kegiatan yang ada pada buku interaktif dibuat setiap dua halaman untuk memudahkan anak memahami kegiatan yang disampaikan dengan dilengkapi dengan penjelasan dan ajakan di setiap lembar. Buku dibuat dengan *round corner* dengan ukuran font tulisan sebesar 25 pt. di setiap halamannya. Pada halaman 6, 7, 11, dan 13 menggunakan bahan asli sebagai media kegiatannya untuk mempermudah anak memahami benda-benda yang asli seperti apa. Sedangkan sisanya halaman menggunakan imajinasi anak untuk bermain dan berkegiatan. Anak diminta untuk memilih dan menempatkan komponen pada benda yang sudah disediakan.

BAB V

PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perancangan buku interaktif *practical life* dalam *Montessori method* dilakukan melalui analisis masalah yang ada di masyarakat terutama pada anak usia 3-6 tahun, baik yang sudah menempuh pendidikan pra sekolah maupun yang belum. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kemandirian anak dalam melakukan kegiatan di rumah. Data juga didapatkan melalui observasi, wawancara, kuisisioner, studi literasi, studi kompetitor kepada narasumber berhubungan dengan objek penelitian sehingga didapatkan sebuah *key communication message* berupa “*Powerful*” dengan arti mampu, cakap, dan mempengaruhi. “*Powerful*” digunakan dalam buku interaktif dengan mempengaruhi anak agar cakap dan mampu melakukan kegiatan *practical life* di kehidupan sehari-harinya. Yang diwujudkan dalam bentuk buku interaktif *Busy book* “*Aku Bisa Mandiri bersama Zara dan Tara*” yang berisikan 6 kegiatan yang *practical life* di kehidupan sehari-hari. Dengan media pendukung berupa x-banner, stiker, *triangle flag*, balon foil, *totebag*.

5.2. SARAN

Hasil perancangan buku interaktif *practical life* ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemandirian anak, namun ada beberapa saran diberikan kepada peneliti selanjutnya agar penciptaan karya selanjutnya dapat lebih baik lagi. Peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat merancang buku interaktif *Busy book* dengan kegiatan yang lebih komplit dan berlevel agar kemampuan anak lebih terlatih menjadi pribadi yang mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adi Kusrianto. 2010. *Pengantar Tipografi dalam Pemakaian CorelDraw, InDesign, Illustrator dan Photoshop*. Jakarta:PT.Gramedia.
- Amy Kadarharutami, M.Psi. 2011. *Sukses Mengasuh Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Elvina Lim Kusumo. 2016. *Montessori di Rumah: 55 Kegiatan Keterampilan Hidup*. Esensi.
- Indria Mahrani. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta:Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Lesa Sawahata. 1999. *Color Harmony Workbook*. USA:Rockpot.
- John W.Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta:Erlangga.
- Vidya Dwina Paramita. 2017. *Jatuh Hati Pada Montessori: Seni Mengasuh Anak Usia Dini*. Bentang B First.

Zahra zahira.2019. *Islamic MontessoriInspired Activity*. Jakarta:Bentang.

Skripsi

- Aristra Syifa Devi, 2016. Skripsi. *Buku Pop Up Sebagai Media Dalam Menstimuli Keterampilan Berimajinasi Anak Usia 3-6 Tahun*. Semarang: Fakultas Bahasa dan seni, UNNES.

Jurnal Ilmiah

- Dewi Wulandari, Asri. 2018. Implementasi Pendekatan Metode Montessori Dalam Membentuk Karakter Mandiri pada Anak USia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak* (IV) No.2
- Dria Setiautami. 2011. Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak. *Jurnal HUMANIORA* (II) No.1
- Dzaulia Hasanah, Rakimahwati. 2020. Pengembangan Karakter kemandirian Anak Usia 2-4 tahun di Kelompok Bermain. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* (VII) No. 1
- Fiktina Vitri Ismiriyam, Anggun Trisnasari, Desti Endang Kartikasari. 2017. Gambaran perkembangan Sosial dan Kemandirian Pada Anak Prasekolah usia 4-6 Tahun Di TK Al Islah Ungaran Barat.*Jurnal Unimus*
- Irul Khotijah. 2018. Peningkatan Kemandirian anak Melalui Pembelajaran Practical Life. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. (II) No. 2

Ishak Samuel Bintang, Heru Dwi Waluyanto, Anang Tri wahyudi. 2017. Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Landak Mini Sebagai ALternatif Hewan Peliharaan Bagi Anak Usia 4-6 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna* (II) No.11

Mercia Berlian Anggara, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky. 2014. Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif pendidikan karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna* (I) No.4

Syefriani,Darnis. 2018. Aplikasi Montessori dalam Pembelajaran Membaca, Menulis dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana* (I). No.1

Sumber dari Internet

Fenomena Penduduk Komuter Dan Dampaknya Bagi Pembangunan Kota. 2015. Internet.<https://www.kompasiana.com/putrinariratih/567572cab9373261a8f976d/fenomena-penduduk-komuter-dan-dampaknya-bagi-pembangunan-kota>. Diakses 7 April 2021.

Kemendikbud Susun Modul pembelajaran di Rumah Bagi PAUD dan SD. 2020. Internet. <https://mediaindonesia.com/humaniora/335187/kemendikbud-susun-modul-pembelajaran-di-rumah-bagi-paud-dan-sd>. Diakses 10 Maret 2021.

Masih Belajar Daring, Berapa Lama Screen Time anak Idealnya ?. 2020. Internet. <https://www.republika.co.id/berita/qk1se8414/masih-belajar-daring-berapa-lama-emscreen-time-anak-idealnya>. Diakses 10 Maret 2021.

Montessori Primary Guide. Internet. *Infomontessori.com*. Diakses 11 Maret 2021

Sekolah Kita. 2021. Internet. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/Chome/pencarian/>. Diakses 10 Maret 2021.

Types Of ilustrations For Children Books. 2019. Internet. <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-childrens-books/>. Diakses 11 Maret 2021.