

Perancangan *Activity Book* untuk Melatih Motorik Halus bagi Anak-anak Usia 3-5 Tahun

Nevan Yuvelius Bintoro ¹⁾ Dhika Yuan ²⁾ Siswo Martono ³⁾

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100089@dinamika.ac.id 2) Dhika@Dinamika.Ac.Id 3) Siswo@Dinamika.Ac.Id

Abstrak: Pendidikan anak usia dini membantu mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk menghadapi hidup dan memungkinkan mereka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Salah satu aspek perkembangan yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan motorik. Sayangnya saat ini banyak orang tua yang mengandalkan gadget sebagai sarana belajar sehingga perkembangan motorik halus anak terhambat. arena kurangnya pengalaman dalam menggunakan motorik halus dan karena kurangnya interaksi langsung dengan media pembelajaran. Anak membutuhkan interaksi langsung dengan teman atau media pendukung lainnya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, salah satu solusinya adalah dengan membuat model buku pembelajaran permainan anak yang berbentuk *Activity Book*. Pemilihan desain layout, warna dan gambar yang digunakan dalam buku ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia 3-5 tahun.

Kata kunci: Activity book, motorik halus, anak.

Secara umum, Pendidikan anak usia dini membantu mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk menghadapi hidup dan memungkinkan mereka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Talango (2020) Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Maka dari itu, usia dini sangat penting sehingga diberi istilah usia emas (*golden age*). Masa usia emas ini hanya terjadi satu kali dalam seumur hidup, sehingga hal ini tidak boleh di sia siakan.

Salah satu aspek perkembangan yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan motorik (Hayati & Tawati, 2021). Menurut Eva Kristiani (2018), Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Perkembangan motorik adalah salah satu faktor yang penting dalam perkembangan keseluruhan individu. Maka sangat penting untuk membimbing anak di masa awal pertumbuhan.

Kemampuan motorik dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh, serta motorik halus yang mengontrol gerakan anggota tubuh tertentu. Perkembangan fisik motorik merupakan

hal yang sangat penting dan dapat menjadi indikator pertumbuhan dan perkembangan anak (Fitriani & Adawiyah, 2018).

Saat ini, terdapat permasalahan dimana orang tua seringkali mengandalkan gadget sebagai alat bantu untuk tumbuh kembang anak mereka, tanpa menyadari dampak yang ditimbulkan pada anak-anak tersebut. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan kurang melibatkan diri dalam aktivitas motorik halus secara optimal (Elfiadi, 2018).

Seorang guru diharapkan mampu mengembangkan sumber belajar yang mendukung pengembangan kompetensi siswa, termasuk pengetahuan mereka (Halim & Munthe, 2019). Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran *activity book*. Media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Permainan yang sesuai dengan karakter usia anak adalah faktor yang dapat merangsang minat bermain mereka. Permainan tersebut sebaiknya memiliki elemen warna-warni dan gambar yang menarik agar mudah diingat oleh anak. Sarana *activity book* ini juga berfungsi untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak di masa depan. Anak cenderung lebih suka dengan buku yang menarik secara visual, seperti dengan menggunakan media pendukung

gambar yang menarik dan cara bermain yang menyenangkan. Dalam hal ini, daya ingat anak lebih baik untuk mengingat objek yang memiliki tampilan menarik dan anak dapat belajar tanpa menyadarinya.

Penelitian yang sedang diteliti pada saat ini berada di TK Katolik Kristus Raja, dari 14 anak 2-4 anak lainnya terkadang sulit untuk melakukan tugas-tugas kecil seperti menulis atau melipat kertas, karena kurangnya pengalaman dalam menggunakan motorik halus dan karena kurangnya interaksi langsung dengan media pembelajaran. Anak membutuhkan interaksi langsung dengan teman atau media pendukung lainnya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

Untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, salah satu solusinya adalah dengan membuat model buku pembelajaran permainan anak yang berbentuk *Activity Book*. Buku tersebut dirancang dengan beberapa permainan seru, kreatif, dan mendidik di dalamnya. Model pembelajaran ini menggunakan pendekatan *Game-Based Learning*, yaitu pembelajaran dengan menggunakan buku yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak (Cinta, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran *Activity Book* dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul di lapangan terkait dengan keterbatasan sensor motorik halus anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber dengan tujuan memahami kondisi dan masalah sosial yang terdapat dalam suatu ekosistem, serta mengolah data tersebut menjadi ide-ide konseptual untuk menciptakan karya (Fadli, 2021)

Jenis penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka sebagai sumber data. Pendekatan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang akurat dari sumber yang dapat membantu peneliti untuk melihat secara langsung peristiwa, kegiatan, dan proses secara detail.

Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang diteliti di TK Kristus Raja, Sekolah ini sudah mengajarkan mengenai motorik halus pada siswa, berbagai pelajaran seperti menggambar, mewarnai, melipat, menempel, dan menggunting namun masih ada siswa yang kurang memahami.

b. Wawancara

Menurut Hasil wawancara yang telah didapatkan peneliti mengenai motorik halus anak usia 3-5 tahun melalui guru dan orang tua, pembelajaran untuk melatih motorik halus sudah diajarkan, seperti menulis, menggambar, mewarnai, menulis, menempel dan menggunting. Namun, masih terdapat anak yang belum mampu menggunakan motorik halus mereka dengan baik.

c. Dokumentasi

Berdasarkan hasil dokumentasi yang didapatkan di TK Kristus Raja. Anak-anak mau diarahkan dan aktif belajar dan mau bertanya saat ada yang kurang dipahami meskipun ada beberapa yang kurang fokus saat pelajaran. Anak-anak juga aktif bermain bersama teman-temannya didalam dan diluar kelas seperti bermain di halaman sekolah.

d. Studi Literatur

Dalam Penelitian ini Kajian literasi menggunakan buku yang berjudul "Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini" karya Choirun Nisak Aulina, M.Pd. Menurut buku ini, anak usia dini sudah mampu belajar mengembangkan motorik mereka. Perlu ditingkatkannya kesempatan mereka dalam mempelajari motorik halus dan metode pembelajaran yang tepat agar perkembangan motorik halus anak tidak terlambat.

e. Penyajian Data

a. *Activity Book* yang akan dirancang akan berisi cara mengikat tali sepatu, menyusun bangun, menulis, mencocokkan gambar, menggambar dan mewarnai. Buku yang akan dirancang menggunakan konsep games dan participation.

b. Buku akan dirancang akan dibuat desain karakter hewan dan dengan warna dan

ciri khas yang unik yang disukai anak-anak.

- c. Pada bagian mengikat tali sepatu akan diberi contoh gambar ilustrasi langkah-langkah mengikat tali sepatu.
- f. Penarikan Kesimpulan
Kesimpulan yang didapatkan dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data yaitu activity book untuk melatih motorik halus anak akan dirancang dengan menggunakan konsep games dan participation agar anak antusias dalam belajar dan melatih motorik halus. Buku yang dirancang akan menggunakan karakter dan warna yang disukai anak-anak sehingga menambah minat pada buku.

Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)

1. *Segmentation*

Tabel 1. Tabel *Segmentation*

	Segmentasi	Keterangan
Geografis	Letak Wilayah	Indonesia
	Ukuran Wilayah	Jawa Timur
Demografis	Gender	
	Usia	
	Kelas Sosial	
	Pendidikan	TK/PAUD
Psikografis	Semua Kalangan	
	Orang Tua dan Anak	
	Pengajar atau Guru	
	Memiliki keingintahuan yang tinggi	

Sumber: Olahan Penulis, 2023

2. *Targeting*

Dari hasil segmentasi yang didapat, maka target dari activity book untuk meningkatkan motorik halus ini yaitu anak-anak usia 3-5 tahun dan orang tua dan pengajar yang ingin meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan ingin menambah minat anak terhadap buku.

3. *Positioning*

Activity book ini diharapkan dapat menjadi media yang menarik bagi anak usia 3-5 tahun dan dapat membantu mengembangkan motorik halus anak serta menambah minat baca buku pada anak.

Unique Selling Proposition (USP)

Di tahap ini activity book akan dirancang khusus untuk anak, sehingga menambah daya tarik pada anak. Dengan memberi gambar dan warna yang disukai anak-anak seperti gambar hewan dan warna yang cerah. Buku akan diberi intruksi sederhana jelas dan mudah dipahami. Dengan memberikan berbagai aktivitas yang dapat mengasah keterampilan motorik halus, activity book akan membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak.

Analisis SWOT

Tabel 2. Analisis SWOT

	Strengths	Weakness
	- Menjadi edukasi anak usia 3-5 tahun.	- Anak mudah bosan
	- Menjadi media dalam meningkatkan minat anak pada buku.	- Kurangnya minat anak pada buku.
	- Meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 3-5 tahun.	
Opportunities	Strategi S-O	Strategi W-O
	- Merancang <i>Activity book</i> yang menarik dengan tema yang dikenali anak. Merancang buku agar menarik bagi anak.	- Merancang media buku yang menarik bagi anak usia 3-5 tahun.
Threats	Strategi S-T	- Strategi W-T
- Banyaknya buku untuk meningkatkan motorik halus anak. Terdapat permainan	Merancang buku agar terlihat mencolok sehingga dapat menambah minat anak	- Isi buku akan dirancang dengan gambar dan warna yang bervariasi agar anak tidak bosan.

digital pada buku. mengenai motorik halus.

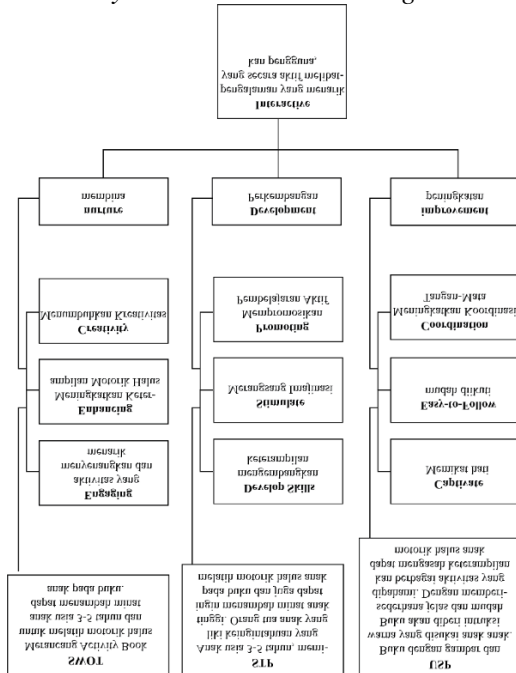
Kesimpulan Strategi Utama

Merancang Activity Book untuk melatih motorik halus anak usia 3-5 tahun dan dapat menambah minat anak pada buku.

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Key Communication Message

Gambar 1. Key Communication Message



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Berdasarkan hasil penelitian dan proses reduksi dari STP, USP, dan SWOT maka konsep yang akan digunakan pada Activity Book adalah Interactive. "Interactive" mengacu pada pengalaman yang menarik yang secara aktif melatih keterampilan dan diharapkan dapat mengembangkan sensor motorik halusnya.

Strategi Kreatif

Perancangan activity Book yang akan dibuat semenarik mungkin untuk anak usia dini, dengan menggunakan pewarnaan serta ilustrasi menarik dan sederhana sehingga dapat mudah dipahami oleh anak usia dini.

Perancangan media

a. Fisik Buku

Activity book ini akan dibuat menarik dengan menggunakan model buku board book dengan menggunakan konsep games dan participation.

Dengan menggunakan jenis boardbook maka buku akan terlihat lebih menarik dan buku tidak mudah rusak.

Berikut detail dalam buku fisik yang akan digunakan :

1. Jenis Buku : Activity Book
2. Teknik Interaktif : Games dan Participation
3. Cover Buku : Hard cover laminasi glossy
4. Isi Buku Gramatur matt paper : 310 gr
5. Dimensi buku : 29 cm x 29 cm
6. Jumlah halaman: 10 halaman
7. Finishing : hard cover laminasi glossy

b. Tipografi

Activity book dirancang menggunakan dua jenis font. Pada halaman sampul, font yang digunakan untuk judul adalah font Nexa Rust dan menggunakan font Mouse Memoirs untuk bagian sub judul dan isi judul. Ini dikarenakan kedua font tersebut memiliki bentuk font yang berjenis sans serif yang mudah dibaca dan tidak kaku sehingga mudah dibaca dan menambah ketertarikan pada anak.

Gambar 2. Mouse Memoirs

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890...: " (!) +-*/=

12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

18 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

24 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

36 **The quick brown fox jumps over the lazy dog**

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Gambar 3. Nexa Rust

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.?!@#%&'()*+,-./:;<=>?@

12 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890

18 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 123

24 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE I

36 **THE QUICK BROWN FOX JUM**

Sumber: Olahan Penulis, 2023

c. Warna

Warna yang dipilih untuk activity Book untuk melatih motorik halus anak 3-5 tahun ini menggunakan konsep "Interactive". Dengan menggunakan dominan warna kuning yang memiliki arti ceria dan antusias sehingga membuat anak antusias dalam melatih motorik halus.

Gambar 4. Warna



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Implementasi Karya

1. Media utama

Peneliti merancang activity book sebagai media yang dapat melatih motorik halus anak usia 3-5 tahun dengan menggunakan teknik digital painting pada cover dan isinya. Dalam buku tersebut berisi beberapa jenis kegiatan dengan konsep games dan Participation yang seru sehingga membuat anak tidak jenuh.

Gambar 5. Activity Book



Sumber: Olahan Penulis, 2023

2. Media Pendukung

Media pendukung adalah jenis media yang digunakan untuk mendukung media utama yang sudah ada. Media pendukung ini dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan dapat digunakan untuk mencapai audiens.

a. Pembatas Buku

Gambar 6. Desain pembatas buku



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Pembatas buku merupakan media yang digunakan untuk memberi tanda pada halaman saat jeda membaca. Pembatas buku terbuat dari kertas dan menggunakan ilustrasi karakter hewan, nama buku, dan elemen grafis yang terapat pada cover buku.

b. Pin

Gambar 7. Desain Pin



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Konsep pin menggunakan ilustrasi hewan dan judul activity book dengan ilustrasi karakter hewan. Media ini dapat menjadi aksesori yang dapat disematkan pada topi, tas, dan benda lainnya yang berbahan kain.

c. Gantungan Tas

Gambar 8. Desain Gantungan Tas



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Media pendukung berikutnya adalah gantungan tas. Media ini berbentuk character hewan yang ada di Activity Book Petualangan Tangan Kecil.

d. Stiker

Gambar 9. Desain Stiker



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Media pendukung stiker berisi ilustrasi hewan, judul buku dan ilustrasi objek ada pada isi buku. Media ini merupakan media pendukung yang umum digunakan. Selain media utama yang terdapat pada buku, stiker juga digunakan untuk media pendukung.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian pada perancangan buku yang berjudul activity book untuk melatih sensor motorik halus bagi anak usia 3-5 mendapatkan sebuah tagline yakni Interactive. "Interactive" mengacu pada pengalaman yang menarik yang secara aktif melatih keterampilan. Activity book ini dimaksudkan agar anak memiliki media tambahan untuk melatih motorik halus nya. Buku dirancang dengan menggunakan warna dan gambar yang disukai anak umur 3-5 tahun agar terlihat menarik. Pada isi buku ini, anak akan diajak untuk mengerjakan tugas-tugas yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus. media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembatas buku, pin, gantungan tas, dan sticker.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media pembelajaran activity book ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan dapat meningkatkan minat anak terhadap buku. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti dapat memberikan visual tambahan dengan berbagai manfaat pada media pembelajaran activity book.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, C. N. (2021). Buku Ajar Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Umsida Press, 1-186.
<https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-56-0>
- Cinta, A. W. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.
- Eva Kristiani. (2018). Berguna dari Clap hand games untuk mengoptimalkan aspek kognitif dalam pendidikan anak usia dini. *Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tembusai*, 2(2), 162–169.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25.
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>.
- Hayati, T., & Tawati, A. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi Menggunakan Kertas Korkor. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*.
<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/japra/article/view/12714>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). Analisis data kualitatif : buku sumber tentang metode metode baru / Matthew B. Miles, A. Michael Huberman. Jakarta: Universitas Indonesia (UI -Press).
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>.
- Muslich, A., & Ismawati, S. (2009). Metodologi penelitian kuantitatif. Airlangga.
- Priscilia Yunita Wijaya. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54.
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105.
<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>.