

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Virus Covid-19 berawal dari Negara Cina yaitu kota Wuhan yang terjadi pada akhir tahun 2019. Coronavirus merupakan virus yang disebabkan pada manusia atau hewan, penyebaran virus covid-19 pada manusia bisa disebabkan oleh infeksi pernafasan juga melalui kontak langsung antar orang yang telah terpapar virus. Ada pula gejala yang disebabkan mulai dari demam, kecapekan serta batuk pilek, tenggorokan dan gejala ringan lainnya yang secara bertahap terjadi (WHO). Virus ini sangat cepat menyebar. Lebih dari 200 negara telah melaporkan adanya kasus virus covid 19 (Yunita, 2020).

Di Indonesia sendiri virus ini telah ada sejak tahun 2020 yang sudah tersebar di berbagai wilayah, peningkatan jumlah pasien yang terpapar virus covid-19 mengalami peningkatan setiap harinya. Maka dari itu pemerintahan Indonesia menghimbau agar semua aktifitas yang dilakukan dibatasi. Karena adanya peraturan pembatasan aktivitas yang dilakukan secara ketat dan sudah ditemukannya vaksin covid-19, Indonesia mengalami penurunan pasien covid-19 sedikit demi sedikit. Yang dapat dilihat pada bulan November 2021 jumlah pasien covid-19 mengalami penurunan dibandingkan pada bulan-bulan sebelumnya. Pemerintahan Indonesia menargetkan 89% penduduk Indonesia sudah mendapatkan vaksinasi covid-19 pada bulan Desember mendatang (Nugraheny, 2021).

Virus covid-19 sangat berdampak pada bidang pendidikan hal itu membuat perubahan dalam proses pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (Aulia, 2020). Hal tersebut menjadikan solusi yang tepat untuk mengurangi penyebaran covid-19. Pembelajaran jarak jauh di Indonesia dimulai sejak tahun 2020, yang membuat semua siswa, pengajar/guru juga orang tua harus menguasai ilmu teknologi.

Karena di Indonesia pasien covid-19 sudah mulai menurun maka mulai dibukanya fasilitas publik, tetapi harus menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Hal tersebut membuat sekolah-sekolah di Indonesia mulai dibuka. Untuk tetap berjaga atau mengurangi kerumunan sekolah harus dilakukan dengan dua metode yaitu daring dan

luring. Dan tidak setiap hari siswa masuk ke sekolah juga mengurangi jumlah murid/siswa yang ada di dalam kelas.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan penulis ke salah satu sekolah dan guru yang mengajar di sekolah, penulis mendapatkan informasi mengenai dua metode pembelajaran yang dilakukan yaitu daring dan luring, antara guru dan murid yang mengalami kemajuan karena dapat berinteraksi langsung bersama. Disisi lain orang tua juga berperan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring karena guru hanya memberikan tugas secara daring atau memberikan tugas di hari anak/siswa tersebut masuk sekolah secara luring. Hal itu mendapatkan respon positif kepada guru, siswa dan orang tua siswa.

Dengan adanya peraturan baru tersebut juga harus membatasi diri untuk beraktivitas diluar rumah. Hal tersebut mengakibatkan anak-anak dan orang dewasa banyak yang mengalami kebosanan, terutama anak-anak yang berusia 5-7 tahun. Karena di usia 5-7 tahun anak mulai belajar mengeksplorasi lingkungan sekitar juga belajar cara menangani masalah yang dapat ditemukan pada proses tersebut. Yang artinya, pada usia 5-7 tahun berkembangnya daya inisiatif anak yang merupakan proses awal munculnya kreativitas pada anak (Holis, 2016).

Berdasarkan hasil dari penelitian dari Ani Agustin Wahyuningtyas yang berjudul "Upaya Anak Usia Dini Dalam Mengatasi Kejenuhan Di Masa Pandemi" yang mengatakan bahwa 73,3% anak diantaranya mengalami kejenuhan saat beraktivitas di masa pandemic covid-19, yang menunjukkan respon marah juga rewel pada anak (Wahyuningtyas, 2020). Oleh karena itu peneliti diberikan respon bagaimana cara menghadapi kebosanan, penelitian ini akan mengkaji tentang cara mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun yang terdampak oleh pandemic covid-19 melalui perancangan buku dengan media pop up dan adanya interaktif seperti permainan anak.

Teknik pop up merupakan teknik untuk menampilkan buku atau kartu dalam bentuk 3D, teknik ini sudah banyak digunakan pada media, karena memiliki tiga unsur dimensi yang yang lebih menarik pada tampilanya dapat menggerakkan gambar yang ada pada buku ketika halaman buku dibuka (Dewi Fitiani, 2019). Buku dengan media op up merupakan salah satu media yang efektif karena dapat menarik perhatian anak serta mengembangkan kreativitas anak dan secara langsung dapat memberikan gambaran suatu benda.

Penelitian semacam ini pernah dan dilakukan oleh Ani Agustin Wahyuningtyas yang berjudul “Upaya Anak Usia Dini Dalam Mengatasi Kejenuhan Di Masa Pandemi”. Penelitiannya membahas tentang strategi dan upaya anak usia dini dalam mengatasi kejenuhan minimnya aktivitas sosial di masa pandemi. Untuk itu aktivitas yang mengakibatkan anak mengalami kebosanan adalah :

- Kegiatan belajar yang dilakukan secara daring yang mengakibatkan anak tidak dapat bertemu/beraktifitas dengan teman sebaya
- Terlalu banyak tugas yang diberikan dari sekolah
- Kegiatan bermain yang itu-itu saja dalam artian monoton
- Anak dipaksa mengikuti ritme tertentu, tidak membebaskan anak melakukan hal yang diinginkan
- Anak hanya beraktivitas seharian di dalam rumah lebih lagi tidak ada yang menemani bermain/beraktivitas

Untuk penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah cara mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun dengan menggunakan media penyampaian buku pop up. Buku ini dibuat untuk mengedukasi anak usia 5-7 tahun bagaimana cara mengatasi kebosanan di masa pandemi covid-19 dengan cara melakukan aktifitas seperti halnya bermain dan bercerita yang nantinya dikemas menarik dengan adanya ilustrasi juga tambahan pop up untuk menambah ketertarikan anak akan membaca buku.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dalam penelitian ini adalah:

- Dari hasil kuesioner 92% anak usia 5-7 tahun mengalami kebosanan saat pandemic covid-19
- Dari hasil kuesioner menyatakan anak usia 5-7 tahun sering mengalami kebosanan di masa pandemi covid-19 terutama pada proses pembelajaran jarak jauh dan melakukan kegiatan dirumah saja lebih lagi kegiatan yang monoton.
- Dari hasil kuesioner menyatakan anak usia 5-7 tahun sering melakukan hal negatif saat mengalami kebosanan seperti sering melamun dan kecanduan bermain hp/gadget.
- Dari hasil kuesioner menyatakan anak usia 5-7 tahun sering rewel, nangis dan marah-marah saat mengalami kebosanan.
- Dari hasil kuesioner menyatakan bahwa buku pop dapat membantu mengatasi kebosanan pada anak karena dapat mengasah imajinasi anak juga dapat mengedukasi anak yang mengalami kebosanan.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang buku pop up yang menarik tentang cara mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun di masa pandemi covid-19? dengan tema aktivitas-aktivitas anak yang dapat dilakukan saat mengalami kebosanan.

1.4. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, maka diperlukannya batasan masalah, agar perancangan buku ini lebih fokus.

- Perancangan buku pop up ini terfokus pada cara mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun di masa pandemi covid-19
- Buku ini dapat mengedukasi anak untuk melakukan aktivitas positif dan tidak monoton saat mengalami kebosanan

1.5. Tujuan Perancangan

- Mengkomunikasikan cara-cara mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun
- Mencegah terjadinya hal yang tidak baik pada anak usia 5-7 tahun seperti rewel, menangis dan marah-marah

- Membantu orang tua untuk menghadapi anak usia 5-7 tahun saat merasakan kebosanan di masa pandemi covid-19

1.6. Manfaat Perancangan

- Membantu menghilangkan rasa bosan pada anak usia 5-7 tahun
- Membantu agar anak usia 5-7 tahun tidak terjerumus ke perbuatan yang tidak baik
- Menghilangkan rasa takut orang tua untuk menghadapi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun di masa pandemi covid-19