

TUGAS AKHIR

**Kostum Sebagai Sarana Belajar Berpakaian Secara Mandiri Bagi Anak Usia 3-4
Tahun**



Disusun oleh :
Chludia Cindy Thereza Ronggo
62130021

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul:

**KOSTUM SEBAGAI SARANA BELAJAR BERPAKAIAN SECARA MANDIRI BAGI
ANAK USIA 3-4 TAHUN**

Telah ditunjukkan dan dipertahankan oleh

CHLAUDIA CINDY THEREZA RONGGO

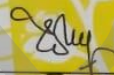
62130021

Dalam Ujian Skripsi Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana desain
pada tanggal 17 Januari 2019

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Dra. Koni Herawati, S.Sn., M.A (Dosen Pembimbing I)	
2. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn (Dosen Pembimbing II)	
3. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds (Dosen Penguji I)	
4. Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds (Dosen Penguji II)	

Mengetahui,

UTA WACANA

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Wakil Dekan 1 Prodi Desain Produk



Dr. Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T

Ir. Eddy Christianto, M.T., IAI

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

KOSTUM SEBAGAI SARANA BELAJAR BERPAKAIAN SECARA MANDIRI BAGI ANAK USIA 3-4 TAHUN

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana,

adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari Karya Ilmiah lain di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

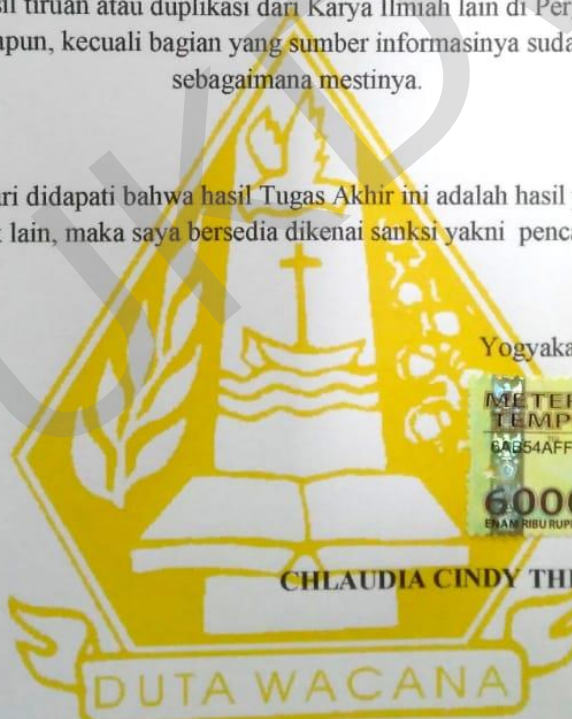
Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 17 Januari 2019



CHLAUDIA CINDY THEREZA RONGGO

62130021



PRAKATA

Puji dan syukur saya haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus serta Bapa di surga, karna atas kasih dan berkat-Nya yang tanpa batas telah menuntun penulis menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Media Bagi Anak Usia 3-4 Untuk Belajar Mengenakan Pakaianya Secara Mandiri” Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini dapat terselesaikan karna bimbingan, bantuan, dorongan, dan kerja sama dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Keluarga terutama Papa, Mama, dan Kak Dio, yang selalu memberikan semangat, dan menjadi pendengar yang selalu ada bagi penulis.
2. Dosen pembimbing satu ibu Dra. Koni Herawati,S.sn.,M.sc
3. Dosen pembimbing dua ibu Centaury Harjani S.ds.,M.sn
4. Seluruh Dosen Prodi Desain Produk yang telah membimbing dan mengajar dari awal semester hingga Tugas Akhir ini.
5. Keluarga di Yogyakarta, tante Ana, Uty , tante Novi, adek Lio dan adek Bella, yang telah membantu sedari awal perkuliahan dimulai.
6. Keluarga Cicik Siti dan Ko Reza, yang telah memantu sedari awal perkuliahan hingga bersedia membantu dalam melakukan kegiatan penelitian lapangan.
7. User dan orang tua user ; Ce Lala - Ebel ; ibu Winarsi – Rafa ; Icha – Alvaro ; Kak Tisa –Vindra . yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
8. Teman-teman Liana, Novia, Reyna, Cik Della, Welliana, dan Algo, yang selalu memberikan saran dan membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Adik-adik angkatan Aven, dan Mutia yang telah membantu, serta ikut meluangkan waktu menemani dalam kegiatan survei bahan.

10. Pak Yanto (kios jahit 1000), yang sangat sabar membantu dalam perwujudan produk.
11. Seluruh teman-teman Despro 2013 yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Tugas akhir yang dibuat ini tidak lepas dari kekurangan, oleh sebab itu saran dan kritikan yang membangun akan sangat bermanfaat untuk penulis dan dapat menjadi masukan. Demikian laporan ini, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca, apabila ada kesalahan dalam penulisan yang kurang berkenan penulis mohon maaf.

Yogyakarta, Januari 2019

Hormat saya,

Chludia Cindy Thereza Ronggo

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAKSI	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Pengguna	4
2.1.1. Anak Usia 3-4 Tahun	4
A. Ciri-Ciri Umum Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun	
B. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun	
2.1.2. Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun	5
2.1.3. Kemandirian	10
2.2. Standar dan Metode	11
2.2.1. Standar Nasional	11
2.2.2. Metode Pendidikan Montessori.....	11
A. Pentingnya Kebebasan	
B. Struktur dan Keteraturan	
C. Alat Bermain Montessori	
D. Realistik dan Lingkungan	

2.2.3. Metode Kreatif SCAMPER	15
A. <i>Subtitude</i>	
B. <i>Combine</i>	
C. <i>Adapt</i>	
D. <i>Modify</i>	
E. <i>Put to another use</i>	
F. <i>Eliminate</i>	
G. <i>Reverse</i>	
2.3. Produk	17
2.3.1. Pakaian	17
2.3.2. Jenis penngait pakaian	19
 BAB III KAJIAN PENGGUNA, PRODUK, DAN LINGKUNGAN	
3.1. Pengguna	21
3.1.1. Data Lapangan 1 Profil Anak dan Kegiatan Anak	21
A. Profile	
B. Kegiatan anak	
3.1.2. Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Anak	27
A. Kemampuan	
B. Ketertarikan Anak	
3.2. Produk Sejenis	40
3.2.1 Produk Sejenis	40
3.2.2 Produk pakaian anak dan cara mengenakannya	44
3.3. Analisa keseluruhan pengamatan	51
3.4. Penerapan Metode Pendidikan Dan Desain	52
3.4.1 Metode Pendidikan Montessori	53
3.4.2 SCAMPER	54
 BAB IV PERANCANGAN PRODUK	
4.1. Masalah Desain	61
4.2. Pernyataan Desain	61
4.3. <i>Positioning Product</i>	61
A. Atribut Produk	
B. Posisi Produk Menurut Manfaat	
C. <i>Branding</i>	

4.4. <i>Mind maps</i>	67
4.5. Atribut Performa Produk	68
4.6 Atribut Kebutuhan	69
A. Kebutuhan Lingkungan	
B. Kebutuhan Psikologis	
C. Kebutuhan Fisik	
D. Kebutuhan Sumber Daya	
E. Kebutuhan Teknis	
4.7. Spesifikasi desain	71
4.8. <i>Image Board & Mood Board</i>	72
4.9 Pengukuran	73
4.10. Sketsa	74
4.11. <i>Modelling dan Prototype</i>	84
4.12. <i>Freeze Design Concep</i>	95
4.13. Interaksi Pengguna, Produk, dan Lingkungan	96
A. Mekanisme Penggunaan Bentuk Burung	
B. Mekanisme Penggunaan Bentuk Kupu-Kupu	
C. Cara Perawatan	
D. Penyimpanan Produk	
4.14. Proses Produksi	106
4.15. Evaluasi Produk Akhir	108
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	109
5.2. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	113
DAFTAR BAGAN	
Bagan 2.1 Alur Metode Desain	3
Bagan 4.1 <i>Maind Maps</i> Kebutuhan Produk	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kavindra dibantu mengenakan baju	29
Gambar 3.2 Kavindra dibantu mengenakan celana karet	30
Gambar 3.3 Kavindra dibantu mengenakan baju kemeja	30
Gambar 3.4 Vita dibantu mengenakan baju	31
Gambar 3.5 Vita dibantu mengenakan celana karet	31
Gambar 3.6 Vita dibantu mengenakan kemeja	31
Gambar 3.7 Vita dibantu mengenakan jaket	32
Gambar 3.8 Rafa dibantu mengenakan baju	32
Gambar 3.9 Rafa belajar mengenakan celana karet	32
Gambar 3.10 Alvaro dibantu mengenakan baju kemeja	33
Gambar 3.11 Alvaro dibantu mengenakan baju kaos	33
Gambar 3.12 Alvaro belajar mengenakan celana karet	34
Gambar 3.13 Abel belajar cara mengenakan celana dalam	34
Gambar 3.14 Abel dibantu mengenakan celana karet	35
Gambar 3.15 Abel belajar cara mengenakan baju kaos	35
Gambar 3.16 Abel dibantu mengenakan baju kemeja	35
Gambar 4.1 <i>Image board</i>	72
Gambar 4.2 <i>Mood board</i>	73
Gambar 4.3 <i>Modeling</i> ekor 1	86
Gambar 4.4 <i>Modeling</i> ekor 2	86
Gambar 4.5 <i>Modeling</i> bentuk dan warna sayap belakang 1	87
Gambar 4.6 <i>Modeling</i> bentuk dan warna sayap belakang 2	87
Gambar 4.7 <i>Modeling</i> pengait bagian depan 1	89
Gambar 4.8 <i>Modeling</i> pengait bagian depan 2	89
Gambar 4.9 <i>Modeling</i> pengait bagian depan 3	89
Gambar 4.10 <i>Modeling</i> pengait bagian depan 4	90
Gambar 4.11 <i>Modeling</i> ikat kepala 1	91
Gambar 4.12 <i>Modeling</i> ikat kepala 2	91
Gambar 4.13 <i>Modeling</i> bentuk dan warna sayap belakang 1	92
Gambar 4.14 <i>Modeling</i> bentuk dan warna sayap belakang 2	92
Gambar 4.15 <i>Modeling</i> bentuk dan warna sayap belakang 3	92
Gambar 4.16 <i>Modeling</i> bentuk dan warna sayap depan 1	93
Gambar 4.17 <i>Modeling</i> bentuk dan warna sayap depan 2	94
Gambar 4.18 <i>Modeling</i> bentuk rok 1	94
Gambar 4.19 <i>Modeling</i> bentuk rok 2	95

Gambar 4.20 <i>Freeze</i> desain 1	96
Gambar 4.21 <i>Freeze</i> desain 2	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel jenis pakaian	17
Tabel 2.2 Tabel jenis pengait pakaian	20
Tabel 3.1 Tabel profil anak	24
Tabel 3.2 Tabel kode warna	26
Tabel 3.3 Tabel kegiatan anak	28
Tabel 3.4 Tabel kemampuan anak membedakan bagian pakaian	24
Tabel 3.5 Tabel kemampuan motorik anak dalam mengenakan pengait pakaian	28
Tabel 3.6 Tabel cara orang tua mengajarkan anak mengenakan pakaian	28
Tabel 3.7 Tabel produk sejenis	29
Tabel 3.8 Tabel jenis pakaian dan cara mengenakannya	46
Tabel 3.9 Tabel metode SCAMPER	56
Tabel 4.1 Tabel harga pokok produksi 1	64
Tabel 4.2 Tabel harga pokok produksi 2	65
Tabel 4.3 Tabel atribut performa produk	69
Tabel 4.4 Tabel pengukuran	74
Tabel 4.5 Tabel sketsa bentuk dan warna sayap bagian belakang	75
Tabel 4.6 Tabel sketsa bentuk dan warna sayap bagian depan	76
Tabel 4.7 Tabel sketsa bentuk dan sambungan ekor	80
Tabel 4.8 Tabel sketsa bentuk ikat kepala	81
Tabel 4.9 Tabel sketsa bentuk dan warna sayap bagian belakang	82
Tabel 4.10 Tabel sketsa bentuk dan warna sayap bagian depan	83
Tabel 4.11 Tabel sketsa bentuk rok	84
Tabel 4.12 Tabel penilaian <i>modeling</i> ekor	87
Tabel 4.13 Tabel penilaian <i>modeling</i> bentuk dan warna sayap bagian belakang	88
Tabel 4.14 Tabel penilaian <i>modeling</i> pengait bagian depan	90
Tabel 4.15 Tabel penilaian <i>modeling</i> ikat kepala	90
Tabel 4.16 Tabel penilaian <i>modeling</i> bentuk dan warna sayap bagian belakang	93
Tabel 4.17 Tabel penilaian <i>modeling</i> pengait bagian depan	94
Tabel 4.18 Tabel penilaian <i>modeling</i> rok	95

Tabel 4.19	Tabel mekanisme penggunaan bentuk burung	97
Tabel 4.20	Tabel mekanisme penggunaan bentuk kupu-kupu	97
Tabel 4.21	Tabel cara perawatan	101
Tabel 4.22	Tabel cara penyimpanan produk burung	103
Tabel 4.23	Tabel cara penyimpanan produk kupu-kupu	105

©UKDWN

ABSTRAKSI

Kemandirian merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting bagi setiap orang, hal ini karna kemandirian sangat berpengaruh kepada sifat, emosi, dan perilaku seseorang dalam beraktifitas. Pribadi yang mandiri bukanlah sesuatu yang dapat diperoleh dengan tiba-tiba, Oleh sebab itu pengenalan aktivitas kemandirian harus mulai dikenalkan sejak kecil. Usia *Golden age* adalah usia tepat untuk mengajarkan aktivitas kemandirian kepada anak, adapun usia 3-4 tahun yang termasuk didalamnya.

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan tehnik Etnografi hal ini untuk dapat melihat kemandirian apa saja yang sudah dapat dan belum dapat dilakukan oleh anak; mendengarkan apa yang dikatakan; berkomunikasi kepada anak dan orang tua secara langsung; dan mengumpulkan data lapangan. Berdasarkan hasil pengamatan menunjukan bahwa, rata-rata anak mengalami kesulitan saat mengenakan *T-Shirt* maupun pakaian yang menggunakan pengait, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya, daya tangkap anak dalam menyerap informasi yang diberikan; penjelasan orang tua yang panjang sehingga anak memerlukan waktu yang lama untuk memahami pengetahuan tersebut; tidak ada ketertarikan pada anak untuk belajar mandiri; tidak percaya diri; serta belum terlatihnya motorik anak dalam melakukan aktivitas tersebut.

Membuat anak tertarik adalah hal penting yang harus dilakukan ketika akan memberikan informasi baru kepada anak, oleh sebab itu akan dirancang sebuah media untuk anak usia 3-4 tahun agar dapat belajar mengenai cara berpakaian secara mandiri dengan cara yang menyenangkan dan disukainya. Media yang dirancang berpacu pada metode pembelajaran Montesori, media ini memiliki tujuan utama yaitu melatih motorik halus agar siap ketika melakukan gengaman-gengaman kecil, melatih logika anak, serta membuat anak terbiasa melakukan kegiatan berpakaian mandiri. Kata kunci : *kemandirian; motorik halus; berpakaian; desain produk.*

Costume As Media For Kids 3-4 Years Old to Learn How To use cloth Independently

ABSTRACTION

Independence is one aspect of personality that is very important for everyone, this is because independence is very influential on the nature, emotions, and behavior of a person in activities. Being an independent person is not something that can be obtained suddenly, because of that introduction of independence activities must begin from child. Golden age is the right age to teach independence activities to children, as for 3-4 years of age included in it.

Used ethnographic technique for observations, that make to be able to see what independence the child has been able to and cannot do; listen to what is said; communicate to children and parents directly; and collect field data. Based on the results of observations showing that, on average, children have difficulty when wearing a T-Shirt or clothes that use hooks, this is influenced by many factors including, the child's ability to absorb information provided; long explanation from parents so that children need a long time to understand the knowledge; there is no interest in children for independent learning; not confident; and not yet trained the child's motor skills in carrying out these activities.

Making children interested is an important thing to do when giving new information, therefore a medium for children aged 3-4 years will be designed so they can learn about how to dress independently in a way that is fun and likes. Media that is designed to race on the Montessori learning method, this media has the main purpose of training soft motor skills to be ready when carrying out small grasp, training children's logic, and turning children into accustomed to doing self-dressing activities.

Keywords: independence; soft motor skills; dress; product design.

©UKDWN

ABSTRAKSI

Kemandirian merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting bagi setiap orang, hal ini karna kemandirian sangat berpengaruh kepada sifat, emosi, dan perilaku seseorang dalam beraktifitas. Pribadi yang mandiri bukanlah sesuatu yang dapat diperoleh dengan tiba-tiba, Oleh sebab itu pengenalan aktivitas kemandirian harus mulai dikenalkan sejak kecil. Usia *Golden age* adalah usia tepat untuk mengajarkan aktivitas kemandirian kepada anak, adapun usia 3-4 tahun yang termasuk didalamnya.

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan tehnik Etnografi hal ini untuk dapat melihat kemandirian apa saja yang sudah dapat dan belum dapat dilakukan oleh anak; mendengarkan apa yang dikatakan; berkomunikasi kepada anak dan orang tua secara langsung; dan mengumpulkan data lapangan. Berdasarkan hasil pengamatan menunjukan bahwa, rata-rata anak mengalami kesulitan saat mengenakan *T-Shirt* maupun pakaian yang menggunakan pengait, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya, daya tangkap anak dalam menyerap informasi yang diberikan; penjelasan orang tua yang panjang sehingga anak memerlukan waktu yang lama untuk memahami pengetahuan tersebut; tidak ada ketertarikan pada anak untuk belajar mandiri; tidak percaya diri; serta belum terlatihnya motorik anak dalam melakukan aktivitas tersebut.

Membuat anak tertarik adalah hal penting yang harus dilakukan ketika akan memberikan informasi baru kepada anak, oleh sebab itu akan dirancang sebuah media untuk anak usia 3-4 tahun agar dapat belajar mengenai cara berpakaian secara mandiri dengan cara yang menyenangkan dan disukainya. Media yang dirancang berpacu pada metode pembelajaran Montesori, media ini memiliki tujuan utama yaitu melatih motorik halus agar siap ketika melakukan gengaman-gengaman kecil, melatih logika anak, serta membuat anak terbiasa melakukan kegiatan berpakaian mandiri. Kata kunci : *kemandirian; motorik halus; berpakaian; desain produk.*

Costume As Media For Kids 3-4 Years Old to Learn How To use cloth Independently

ABSTRACTION

Independence is one aspect of personality that is very important for everyone, this is because independence is very influential on the nature, emotions, and behavior of a person in activities. Being an independent person is not something that can be obtained suddenly, because of that introduction of independence activities must begin from child. Golden age is the right age to teach independence activities to children, as for 3-4 years of age included in it.

Used ethnographic technique for observations, that make to be able to see what independence the child has been able to and cannot do; listen to what is said; communicate to children and parents directly; and collect field data. Based on the results of observations showing that, on average, children have difficulty when wearing a T-Shirt or clothes that use hooks, this is influenced by many factors including, the child's ability to absorb information provided; long explanation from parents so that children need a long time to understand the knowledge; there is no interest in children for independent learning; not confident; and not yet trained the child's motor skills in carrying out these activities.

Making children interested is an important thing to do when giving new information, therefore a medium for children aged 3-4 years will be designed so they can learn about how to dress independently in a way that is fun and likes. Media that is designed to race on the Montessori learning method, this media has the main purpose of training soft motor skills to be ready when carrying out small grasp, training children's logic, and turning children into accustomed to doing self-dressing activities.

Keywords: independence; soft motor skills; dress; product design.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemandirian adalah dasar dari sifat; emosi; dan pengetahuan seseorang. Evita seorang psikolog dalam koran harian (Republika 10 Januari 2014), menyatakan bahwa anak yang belum mandiri tidak dapat berkembang dengan baik dalam hal emosi, pengetahuan dan perilaku. Pada usia 3-4 tahun seorang anak seharusnya sudah bisa melakukan suatu kegiatan mandiri dengan baik, namun tidak semua anak dapat melakukan kegiatan secara mandiri dengan baik.

Berpakaian adalah salah satu kegiatan mandiri yang penting dalam membangun mental dan emosi anak, hal ini di sampaikan oleh Karen Ruskin, Psy.D., LMFT dalam *Parents* 1 april 2017 yang menyampaikan bahwa “Seorang anak yang dapat mengenakan pakaiannya sendiri merupakan tonggak psikologis dan emosional yang penting.” Kemandirian anak merupakan proses pengembangan kepribadian yang sangat penting. Oleh karena itu, orang tua harus memperkenalkan dan mengajarkan anak untuk bisa mandiri.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan pada Novemer 2017 di Yogyakarta, kemandirian anak dalam rentan usia 3-4 tahun belum optimal. Rata-rata anak mengalami kesulitan saat mengenakan pakaian secara mandiri, baik *T-Shirt* maupun pakaian yang menggunakan pengait. Hasil pengamatan juga menunjukan bahwa, selama ini orang tua sudah banyak melatih anak untuk menjadi mandiri. Orang tua sudah mengetahui dan menyadari bahwa kemandirian harus menjadi kebiasaan anak mereka, namun sayangnya anak-anak tidak dapat memahami cara mengenakan pakaiannya secara mandiri yang disampaikan oleh orang tua, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya, daya tangkap anak dalam menyerap informasi yang diberikan;

penjelasan orang tua yang panjang sehingga anak memerlukan waktu yang lama untuk memahami pengetahuan tersebut; tidak ada ketertarikan pada anak untuk belajar mandiri; tidak percaya diri; serta belum terlatihnya motorik anak dalam melakukan aktifitas tersebut.

Menjadi mandiri bukanlah sesuatu yang bisa diperoleh dengan tiba-tiba. Proses yang menyenangkan membuat informasi yang disampaikan mudah dipahami oleh karena anak-anak merasa tertarik dan, untuk mendukung proses pembelajaran kemandirian anak dalam melakukan aktivitas mengenakan pakaiannya sendiri dibutuhkan suatu media pengenalan yang mengabungkan informasi pembelajaran dengan permainan, sehingga anak tertarik untuk belajar. Media pengenalan ini bertujuan memberikan pengetahuan mengenai cara berpakaian melalui pengalaman secara bertahap. Melatih motorik dan logika anak, media ini juga bertujuan untuk melatih anak untuk terbiasa mengenakan pakaiannya sehingga nantinya anak terbiasa ketika melakukan kegiatan tersebut .

1.2 Rumusan Masalah

Produk seperti apa yang dapat melatih motorik halus serta memberikan pengalaman cara menggunakan pakaian dengan menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa aspek yang menjadi batasan masalah, agar permasalahan yang dibahas tepat, maka diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Kegiatan kemandirian yang diangkat adalah kegiatan berpakaian yang meliputi mengenakan baju berkancing, baju kaos, celana karet, celana resleting, dan jaket.
2. Kegiatan dibuat menjadi menyenangkan dengan melibatkan pengawasan serta bimbingan dari orang tua.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan di buatnya media pengenalan aktifitas mengenakan pakaian secara mandiri kepada anak usia 3-4 tahun ini adalah:

1. Memperkenalkan tahapan-tahapan dalam aktifitas berpakaian kepada anak agar nantinya anak dapat melakukan aktifitas tersebut secara mandiri
2. Memberikan pengalaman dan pengetahuan pada anak mengenai cara menggunakan pakaian dengan cara yang menyenangkan
3. Membantu orang tua dalam memperkenalkan cara berpakaian secara mandiri kepada anak.

1.4.2 Manfaat

Dengan adanya sarana pengenalan aktifitas mengenakan pakaian secara mandiri kepada anak usia 3-4 tahun, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, seperti:

1. Menumbuhkan kepercayaan diri anak dalam melakukan kegiatan berpakaian secara mandiri
2. Membuat anak lebih tertarik untuk belajar mengenakan pakaiannya sendiri
3. Menjalinkan interaksi positif antar orangtua dengan anak melalui kegiatan yang menyenangkan
4. Motorik anak lebih terlatih

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan dan pemecahan masalah melalui produk, yang dibuat, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Menarik minat anak adalah hal utama yang harus dilakukan ketika akan memberikan informasi baru, hal ini agar anak mau memperhatikan dan membuat anak mudah mengingat informasi tersebut .
- Menarik minat anak dengan cara menyenangkan dapat dilakukan dengan mengubah cara memberikan informasi yang ingin disampaikan. Informasi dapat diubah dengan cara bermain yang menyenangkan tanpa mengurangi maksud dan tujuannya.
- Memberikan pengalaman dan pengetahuan pada anak mengenai cara menggunakan pakaian dengan cara bermain membentuk suatu karakter, adalah salah satu cara membuat anak termotivasi untuk mencoba selain itu, ketika anak bermain kemampuan motorik halus nya juga akan terlatih melalui gerakan seperti mengenakan pakaian dan melalui gengaman ketika menggunakan pengait-pengait yang tersedia
- Memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih mengenakan pakaian secara berulang-ulang tanpa menggunakan pakaian asli, sehingga membuat anak nantinya semakin terbiasa dalam melakukan kegiatan berpakaian secara mandiri.

5.2 Saran

Produk “Aku Bisa” masih dapat dikembangkan dalam berbagai aspek diantaranya:

- Aspek psikologi anak, hal ini karena setiap anak memiliki cara belajar dan karakter emosional yang berbeda-beda.
- Variasi karakter dan cara pemakaian, hal ini melihat pakaian saat ini sangat beragam jenis dan cara penggunaannya.
- Aspek motorik kasar dapat di kembangkan lebih dalam seperti melalui gerakan mengangkat kaki satu bersatu ketika menggunakan celana.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Astati. 2011. *Bina Diri Untuk Anak Tunagrahita*. Bandung: Amanah Offset.

Dadan Surjana. 2016. *Pendidikan anak usia dini , stimulasi & aspek perkembangan anak*. Jakarta: Premadamedia grup

Kartini Kartono. 1995. *Pisikologi anak (pisikologi perkembangan)*. Bandung : CV Mandar Maju.

Linda Acredolo.2006. *Baby signs*

Jurnal:

Eberle, B. 1971 . *SCAMPER: Game for imagination development*.

Elisatul Hawa. 2013. *Pengaruh Pengetahuan Busana dan Etika*

Ningsih. 2015. *Identiikasi Perkedambangan Keterampilan Motorik Halus*, hlm. 20

_____, hlm. 23-24

Oktavianta. 2014. *Paud usia 3-4 tahun*, hlm. 7

_____, hlm. 8

Sulistyaningsih. 2011. *Gizi untuk kesehatan ibu dan anak*. Univeristas Negri Malang

Internet:

KBBI. *Pengertian celana*

KBBI. *Pengertian kemeja*

Koran Republika. Susilawati, D. 2014 . *Kesalahan orang tua yang membuat anak tidak mandiri.* <https://republika.co.id/berita/humaira/samara/14/01/09/mz4il8-kesalahan-orang-tua-yang-membuat-anak-tidak-mandiri>. Akses 2017

Depdiknas. 2007. <https://www.kemdikbud.go.id/main/search/results?q=paud> . Akses 2017

©UKDWN