# BAB II

# KAJIAN TEORI

## 2.1 Kajian Teori

## 2.1.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2022, pengembangan adalah kegiatan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk mengembangkan teknologi baru atau meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada.

Menurut Sugiyono (2018:28), penelitian dan pengembangan adalah proses atau pendekatan yang digunakati untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti produk itu sudah ada, dan penelitian hanya menguji apakah itu berfungsi atau tidak. Mengembangkan produk dapat berarti memperbarui produk yang sudah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, atau membuat produk baru. Menurut Syaodih dalam Sarinah (2020:46), penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode ilmiah untuk melakukan penelitian, desain, pengembangan, dan uji coba produk yang telah dibuat, baik untuk mengembangkan produk baru maupun untuk menyempurnakan produk yang sudah ada.

## 2.2 Pengertian Media Pembelajaran

## 2.2.1 Media Pembelajaran

"Media" berasal dari bahasa latin "Medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan, kata media didefinisikan sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Media didefinisikan oleh *Association for Education and Communication Technology(AECT)* sebagai alat dan jalur yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima materi Arsyad (2017:3). Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan berbagai pesan atau informasi yang relevan dengan materi yang diajarkan kepada siswa mereka.

Media pembelajaran, menurut Mursid (2015:46), didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Nurlaela (2018:11), penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan untuk membangkitkan perasaan, daya pikir, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Briggs (dalam Suchramn 2016:112 ) menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu (Suchramm 2016:112) berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi dan memperjelas materi pelajaran kepada anak. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar dan membuat belajar lebih mudah. Oleh karena itu, media pembelajaran membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.

## 2.2.2 Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Media diklasifikasikan ke dalam delapan jenis, menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017:39), yaitu cetakan, media pajang, transparansi atas, rekaman audiotape, seri slide dan film strips, penyajian multi-image, film hidup, dan komputer. Menurut Bretz, seperti yang dinyatakan dalam Aghni (2018:102), taksonomi Bretz mengkategorikan media menjadi delapan kategori: suara, visual (termasuk gambar, garis, dan simbol) dan gerak. Dengan demikian, taksonomi Bretz terdiri dari delapan kategori: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio visual semi gerak, media audio visual gerak, media audio visual diam, media semi gerak, media audio visual, dan media cetak.

Selanjutnya,menurut Latief dkk (2016:154) jenis media yang umum digunakan dalam proses pembelajaran di Indonesia sebagai berikut :

**a. Media Visual/Media Grafis**

Media yang hanya dapat dilihat disebut media visual atau media grafis. Guru pendidikan anak usia dini paling sering menggunakan media visual seperti ini untuk membantu menjelaskan topik pelajaran yang sedang dipelajari. Media grafis yang digunakan sebagai alat pembelajaran termasuk gambar, foto, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dunia, papan flanel, dan papan buletin.

Ulfah dalam Mayasari (2021:175) mengatakan bahwa media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan, seperti media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non-cetak. Sementara itu, Musyadad dalam Mayasari (2021:174) mengatakan bahwa media visual adalah salah satu jenis bahan pengajaran yang menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat disaksikan dan dilihat siswa saat menunjukkan materi secara langsung.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media yang hanya melibatkan indra penglihatan dan digunakan sebagai bahan ajar yang hanya dapat dilihat dan digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat peraga yang dapat membantu proses pembelajaran. Karena *Queit Book* adalah alat yang anak-anak dapat menggunakan penglihatannya, medianya termasuk dalam kategori media visual grafis.

**b. Media Audio**

Media audiomerupakan sebuah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol bunyi, baik verbal maupun non verbal.

**c. Media Audio Visual**

Media proyeksi dial (audio visual) menyajikan rangsangan visual namun, media grafis dapat berinteraksi langsung dengan pesan dari media yang bersangkutan, sedangkan media proyeksi harus diproyeksikan dengan proyektor agar target dapat melihatnya.

Dari informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual, audio, dan audio visual adalah kategori dan jenis media pembelajaran yang paling umum digunakan.

## 2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2017:23), media pembelajaran melakukan tiga fungsi utama: memotivasi minat atau tindakan anak, menyajikan informasi, dan berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Karena informasi yang diberikan harus melibatkan semua anak dalam aktivitas fisik dan mental agar pembelajaran berhasil, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu instruksional.

Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama, menurut Suprihatiningrum dalam Hudria (2017:25) yaitu sebagai berikut :

1. Fungsi atensi, dapat menarik perhatian siswa melalui bentuk media yang menarik.
2. Fungsi motivasi, dapat membangkitkan pemahaman siswa untuk lebih giat belajar melalui proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran.
3. Fungsi afektif, meningkatkan kesadaran emosi dan sikap terhadap materi pelajaran dan orang lain.
4. Fungsi kompensatoris, membantu siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara tekstual dan verbal.
5. Fungsi psikomotorik, membantu siswa melakukan kegiatan motorik melalui media pembelajaran.
6. Fungsi evaluasi, dapat mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami pelajaran melalui penggunaan media pembelajaran.

Selain fungsinya, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat. Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2017:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak, yaitu:

1. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan memiliki motivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi daripada hanya berkomunikasi secara lisan dengan guru.
3. Anak tidak hanya mendengarkan instruksi guru tetapi juga dapat melakukan aktivitas tambahan, seperti mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, memerankan, dan lain-lain. Ini memberi anak kesempatan untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Arsyad (2017:29) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat menumbukan perhatian anak dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera.

Berdasarkan uraian mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran baik bagi guru maupun anak, karena secara tidak langsung pengalaman anak akan lebih berkualitas jika guru memberikan materi dengan media pembelajaran yang menarik, mudah dimengerti dan menyenangkan bagi anak. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara keseluruhan.

## 2.3 Metode Montessori dalam area *Practical Life*

Maria Montessori berpendapat bahwa olahraga yang tepat dapat membantu anak dengan gangguan jiwa. Hal ini mendorongnya untuk memasuki dunia pendidikan dan pada tahun 1909 mendirikan lembaga pendidikan *Casa Dei Bambini* (Rumah Anak) di Roma.

Sebelum membangun sekolahnya sendiri di daerah termiskin di Roma, Montessori menerapkan ide-idenya ke sekolah anak-anak. pusat pendidikan anak. Montessori percaya bahwa setiap anak memiliki potensi yang luar biasa yang dapat dikembangkan jika mereka diberi stimulasi yang cukup sejak kecil. Anak-anak yang lebih tua dididik untuk melakukan tugas rumah tangga sehari-hari melalui metode Montessori. Sangat menyenangkan bahwa mereka senang mempelajari keterampilan hidup dasar saat mereka masih kecil.

Montessori menemukan dari pengalaman ini bahwa beberapa tahap perkembangan anak-anak dilewati masing-masing dengan keinginan, minat, dan cara berpikir tertentu. Dia juga menemukan bahwa anak-anak pada setiap tahap perkembangan memiliki logikanya sendiri, aktivitas yang direkomendasikan secara khusus, dan kecenderungan perilaku alami. Dia juga melihat bagaimana anak-anak menanggapi lingkungan yang tenang dan teratur di mana segala sesuatu memiliki tujuan yang sama,M. Montessori (2015:1-5).

Montessori memahami bahwa anak-anak melewati masa minat dan keingintahuan, atau masa sensitif, ketika mereka tertarik dan tertarik dengan apa yang mereka lakukan. Dia juga memungkinkan anak-anak belajar mengendalikan gerakan mereka dan memahami frustrasi mereka ketika mereka tersandung atau terputus-putus. Montessori juga memungkinkan anak-anak menjadi lebih mandiri dan menyadari harga diri dan kepercayaan diri mereka ketika mereka dilatih untuk melakukan sesuatu sendiri,M. Montessori (2015:27-28).

Salah satu cara Montessori dalam mempraktikan pembelajarannya adalah melalui kegiatan *practical life. Practical life* adalah bentuk yang dapat menstimulus anak, kegiatan-kegiatan dalam kehidupan yang praktis Melalui kegiatan *practical life* ini kita dapat mengajarkan anak kegitan-kegiatan sehari-hari. Anak dibiasakan untuk bisa menjaga diri sendiri. Anak dibiasakan untuk bekerja dengan baik bukan asal-asalan. Anak belajar dengan tanggung jawab bukan karena mengharapkan sebuah hadiah sebagai imbalan. Melalui kegiatan *practical life* ini anak diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya sendiri.

Menurut Paramita (2023:114) Kegiatan stimulasi dapat dimasukkan ke dalam kegiatan sehari-hari di rumah. Pengetahuan ini akan membantu kita untuk lebih sabar dalam mendampingi anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Jika proses makan, mandi, dan aktivitas lainnya sering membuat kita kehilangan kesabaran, kini pengasuhan di rumah akan lebih tenang karena kita memahami pentingnya makna di balik aktivitas sehari-hari tersebut.

Salah satu manfaat menggunakan kegiatan sehari-hari untuk menstimulasi anak adalah mereka memiliki kesempatan untuk mengulang kegiatan hingga mahir. Pengulangan adalah hal yang baik dan sangat diperlukan pada anak usia dini. Jangan khawatir anakakan bosan, selama kita dapat menjaga suasana tetap menyenangkan, anak akan mendapatkan sesuatu yang baru setiap harinya. Anak-anak membutuhkan pengulangan dalam rutinitas harian mereka untuk merasa aman karena mereka merasa dapat memprediksi aktivitas atau kejadian berikutnya.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan kegiatan sehari-hari dari Montessori yang akan dituangkan kedalam media *quiet book* Montessori*: practical life* yaitu mengikat tali sepatu, menyikat gigi, memasang resleting, memasang kancing baju, menyisir rambut, memakai baju, memetik buah, membuang sampah, membereskan mainan, menyusun alat makan, mencocokan bayangan makanan, dan menjemur pakaian.

## 2.4 Media *Quiet Book*

## 2.4.1 Definisi Media *Quiet Book*

Buku merupakan alat penyampaian informasi yang cukup efektif, sebab buku dapat menyampaikan banyak informasi karena memiliki jumlah halaman yang banyak (Marhena, 2015:11). Buku termasuk kedalam jenis media visual karena buku merupakan benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana dalam menggunakan pengelihatannya, anak juga dapat mengetahui sesuatu yang akan dipelajari. Ada bermacam-macam jenis buku yang bisa diajarkan kepada anak, salah satunya adalah *quiet book*. Istilah lain *Quiet book* adalah *busy book* atau *activities book*.

Menurut Wulansari (2016:13) *Busy book/quiet book/ activities book* adalah media 3 dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain bermatrian flanel yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam kegiatan anak-anak seperti menghitung, mengenal warna, mengikat tali, mengenal satwa, dll yang besifat edukatif.

*Quiet book* termasuk kedalam buku interaktif yang dibuat dengan warna-warna kontras menarik. *Quiet book* menekankan aktifitas yang berhubungan dengan keterampilan misalnya mencocokan, menyortir, bermain peran, dan memakai pakaian sendiri (*zipper, ties, lacing*, dll). Di setiap halaman *quiet book* terdapat gambar-gambar lucu yang bisa dimasang, dibuka, ditempel, atau dipasangkan dari tema setiap halaman.

Pincock (dalam Rahmadani 2018:13) menyatakan *“Quiet books teach basic skill such as pulling a zipper, tying a bow, and buttoning a button. Children love to feel textures and manipulate objects, and quiet books are perfect for providing these experiences”*, yang artinya *quiet book* mengajarkan keterampilan dasar seperti menarik resleting, memasang topi, dan mengancing sebuah kancing. Anak-anak senang untuk merasakan tekstur dan memainkan objek.

Utari dalam (Sulastri Taufik & Rahman Hakim 2020:16), media *quiet book* dikemas dalam bentuk buku yang terbuat dari kain flanel. Dalam buku ini, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan, seperti mencocokkan gambar dengan tulisan, dan sebagainya. *quiet book* dirancang semenarik mungkin untuk sesuai dengan usia dan perkembangan anak sehingga meningkatkan keingintahuan, psikomotorik, dan minat belajar siswa.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa *quiet book* merupakan sebuah media pembelajaran yang berisi materi dengan memberikan sajian yang dapat menarik perhatian anak serta meningkatkan rasa keingintahuan serta minat pelajar pada anak.

## 2.5 Media *Quiet Book*Montessori:*Practical Life*

## 2.5.1 Definisi dan Karakteristik Media *Quiet Book*Montessori:*Practical Life*

Media *quiet book*montessori: *practical life*merupakan media pembelajaran yang dibuat secara khusus berbentuk sebuah buku yang berisi rangkaian kegiatan practical life Montessori dengan *design* buku yang menarik disesuaikan dengan kebutuhan stimulus anak untuk dapat meningkatkan aspek kemandirian bagi anak. Anak dapat memenuhi kebutuhan pribadinya sendiri, agar anak tidak lagi memerlukan bantuan orang lain untuk dapat memenuhi kebutuhan pribadinya.

Media*Quiet Book*yang dikembangkan memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Media*Quiet Book*memiliki ukuran sebesar B5 atau 17,5 cm x 25 cm.
2. Media*Quiet Book*berbahan kertas *Art Paper* dengan metode print laser dengan kualitas gambar yang tajam dan laminating agar gambar yang dihasilkan dapat di *repeated* dalam penggunaannya.
3. Media*quiet book*dilengkapi cover buku dengan bahan *Art Carton*yang berkualitas baik.
4. Media*quiet book* didesign dengan menarik sesuai dengan berbagai aktivitas yang dapat dilakukan anak sesuai judul yaitu “Pengembangan Media*Quiet Book*Montessori Dalam Area *Practical Life*”
5. Aktivitas yang ada didalam media*quiet book*ialah mengikat tali sepatu, menyikat gigi, memasang resleting, memasang kancing baju, memasang tali pinggang, memasangkan baju, menjemur pakaian, memetik buah, menempelkan *topping* pada donat, dan menyiapkan alat makan.
6. Di Media*quiet book*juga akan disediakan elemen-elemen dari kegiatan seperti potongan-potongan gambar baju, gambar buah, gambar topping donat, dan gambar peralatan makan. Elemen-elemen ini juga akan menggunakan kertas jenis *art paper* dengan kualitas yang sama gambar yang tajam dan bentuk yang rapih.
7. Pada Media*quiet book* ini akan dilengkapi tempat penyimpanan elemen-elemen kegiatan yang telah disediakan agar disimpan dengan rapih sebelum dan setalah pemakaian. Jadi Media*Quiet Book* ini dapat di gunakan secara berulang-ulang kali.

## 2.5.2 TujuanMedia*Quiet Book*Montessori: *Practical Life*

Media *quiet book* Montessori: *practical life* ini sendiri memiliki tujuan untuk dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak serta minat belajar anak untuk dapat sekaligus meningkatkan kemandirian pada anak melalui stimulus kegiatan yang terkandung didalamnya.

Menurut (Miranti et al., 2021:87)media *quiet book* dapat meningkatkan kemandirian bagi anak usia dini. Media *quiet book* adalah produk media pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak usia dini menjadi lebih mandiri dalam aktivitas *practical life*. Buku ini khusus dirancang untuk anak usia 5-6 tahun.(Yuhasriati 2021:627)

Menurut Djamarah dalam (Nuroh Ramadhani, 2018:15), latihan memberi anak kesempatan yang lebih besar untuk mengulangi kegiatan yang sama. Jika mereka tidak mengerti pada satu langkah, mereka akan diajarkan lagi dan lagi sampai mereka mengerti.

Berdasarkan penjelasan beberapa peneliti terdahulu diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan media*quiet book* ini dapat meningkatkan kemandirian bagi anak karena dengan media*quiet book* di *design* khusus untuk membantu anak menjadi lebih mandiri dalam aktivitas *practical life.* Anak akan berlatih menggunakan media*quiet book* dan memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengulangi kegiatan yang sama. Anak akan terus belatih lagi dan lagi hingga anak dapat memahami dan mengerjakan seluruh rangkaian kegiatan pada media*quiet book* dengan baik dan dapat melakukannya pada aktivitas sehari-hari yang dilakukan anak.

## 2.5.3 Spesifikasi Media *Quiet Book*Montessori: *Practical Life*

Dalam pengembangan produk media *quiet book* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk ini akan dicetak dengan mesin percetakan dengan metode print laser yang akan memberikan ketajaman pada gambar yang dicetak.
2. Media *quiet book*ini berukuran sebesar B5 atau 17,5 cm x 25 cm.
3. Pada produk ini bagian cover akan dicetak dengan kertas *Art Carton* dengan kualitas yang tebal sehingga dapat menjaga bagian dalam buku.
4. Bagian dalam buku akan menggunakan kertas *Art Paper* yang akan dilaminating untuk menjaga hasil cetakan dan agar bisa digunakan secara berulang, karena untuk kertas yang dilaminating dapat dihapus kembali coret-coret yang akan dibuat anak saat melakukan kegiatan.
5. Terdapat 12 aktivitas yang dapat anak lakukan pada produk ini, aktivitas-aktivitas tersebut adalah aktivitas yang termsauk dalam kegiatan *practical life.* Aktivitas tersebut ialah sebagai berikut :
6. Mengikat tali sepatu
7. Menyusun alat makan
8. Memetik buah
9. Menyikat gigi
10. Memakai baju
11. Menyisir rambut
12. Memasang resleting
13. Mengancing baju
14. Menyusun mainan
15. Mencocokan bayangan pakaian
16. Membuang sampah
17. Menjemur baju
18. Terdapat tempat penyimpanan berupa *minibox*di bagian dalam belakang buku, yang akan berguna untuk menyimpan elemen-elemen kegiatan agar tersusun dengan rapih, baik sebelum digunakan atau setelah digunakan.

## 2.5.4 Kelebihan Dan KekuranganMedia *Quiet Book*Montessori: *Practical Life*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media *quiet book*ini ialah sebagai beriku :

* 1. **Kelebihan Media *Quiet Book* Montessori: *Practical Life***

1. Media *quiet book* ini sangat mudah untuk diaplikasikan pada anak usia dini.
2. Bahan pembuatan media *quiet book*yang dikembangkan ini menggunakan kertas dengan kualitas tinggi yang terjamin.
3. Bahan yang digunakan pada media *quiet book*ini tidak berbahaya dan aman bagi anak.
4. Media*quiet book*ini unik dan menarik bagi anak
5. Di dalam media *quiet book*terdapat aktivitas yang terstruktur dan menarik sehingga dapat membantu anak untuk dapat konsentrasi dalam waktu yang cukup lama.
   1. **Kekurangan Media *Quiet Book* Montessori: *Practical Life***
6. Membutuhkan keterampilan dalam menyusun dan mendesain aktivitas didalam media *quiet book*.
7. Membutuhkan biaya yang mahal untuk membuat 1 media *quiet book.*

Kelebihan dan kekurangan pada media *quiet book*Montessori: *Practical life* dapat juga kita lihat perbandingannya dengan media *quiet book*biasa melalui tabel berikut:

**Tabel 2.1 Perbandingan Kelebihan Dan Kekurangan Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **Media *quiet book* Montessori: *Practical Life*** | **Media** *quiet book*yang sudah pernah ada |
| 1. | Bahan pembuatan menggubnakan kertas dengan kualitas tinggi yang terjamin. | Bahan dasar menggunakan karton biasa. |
| 2. | Produk ini akan dicetak dengan mesin percetakan dengan metode print laser yang akan memberikan ketajaman pada gambar yang dicetak. | Menggunakan kain flanel untuk membuat dasar dan pola pada setiap halaman. |
| 3. | Bahan kertas yang digunakan berjenis TIK dengan proses laminating agar dapat *repeated* dalam penggunaan nya. | Kain flannel pada media dapat digunakan secara berulang |
| 4. | Lebih ringan dan tahan lama | Cenderung berat dan cepat kotor |
| 5. | Di desiain menggunakan *Canva* versi 2024 dan *Adobe creative cloud Photoshop cc* versi 2015 | Di desain secara manual |
| 6. | Biaya yang mahal | Biaya yang mahal |

## 2.6 Kajian Penelitian Relevan

Untuk memperkuat kajian penelitian pengembangan media *quiet book*montessori dalam area *practical life* ini, maka terdapat penelitian terdahulu yang mengambil tema serupa. Beberapa penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh (Yuhasriati dkk 2021) dengan judul Pengembangan Media *Quiet Book* untuk Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini membuktikan bahwa hasil dari validasi produk ini adalah valid. Dapat mengembangkan stimulus kecerdasaan Natularisasi anak usia dini dan sangat memungkinkan untuk dapat membantu mengembangkan stimulus kecerdasaran lainnya.

Selain itu penelitian lainnya dilakukan oleh (Miranti et al., 2021) dengan judul Penggunaan media *quiet book* dalam meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak tunagrahita ringan membuktikan bahwa media *quiet book* dapat meningkatkan kemampuan mengancingkan baju anak tunagrahita ringan di SDKh Bahari. Berdasarkan skor penilaian 97,2% dari data ahli media, penelitian *quiet book* untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita ringan kelas II di SDKh Eka Mandiri Kota Batu dinilai sangat layak untuk digunakan. Dengan skor penilaian 78,8% dari data ahli materi, penelitian *quiet book* untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita ringan kelas I dinilai sangat layak untuk digunakan.

Sejalan dengan itu penelitian lainnya juga dilakukan oleh (Sulastri Taufik & Rahman Hakim,2020) dengan judul Pengembangan Media *quiet book* Pada Pembelajaran Tematik Dikelas IV Sekolah Dasar menyatakan bahwa media pembelajaran *quiet book* untuk pelajaran tematik ini telah memenuhi indikator keberhasilan sebelumnya dan mendapat kriteria "sangat baik" karena memiliki kemenarikan dan mampu mendorong siswa kelas IV B SDN Karundang 2 untuk membaca dan menjawab pertanyaan dengan menyenangkan.

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu terhadap pengembangan dan penggunaan media *quiet book*maka dapat disimpulkan bahwa media *quiet book* dapat digunakan dengan layak. Serta dapat dikembangkan melalui berbagai tema pembelajaran yang ada. Hal tersebut membuktikan bahwa Pengembangan Media *Quiet Book* Montessori Dalam Area *Practical Life* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan baik dan menyenangkan.

## 2.7 Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk pendidikan yang berfokus pada penerapan dasar ke beberapa arah pengembangan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009, perkembangan perilaku dan pembiasaan anak usia dini termasuk sosial, emosi, kemandirian, nilai agama, dan moral, serta perkembangan bahasa, kognitif, seni, dan fisik motorik. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemandirian.

Mandiri yang paling umum mencakup melakukan tugas sehari-hari untuk membantu diri sendiri. Misalnya, makan dan mandi sendiri, memakai dan melepaskan pakaian dan sepatu sendiri. Di sisi lain, kemandirian terkait dengan kemampuan menyelesaikan masalah, yaitu: mengambil inisiatif, mengatasi masalah sehari-hari, tekun, dan ingin melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain. Karena itu, tidak mengherankan bahwa kemandirian akan berdampak positif pada anak-anak. Ini karena kemandirian akan menjadi bekal untuk hidup mereka di masa depan, ketika mereka perlu berinteraksi dengan orang lain dan terlibat dalam masyarakat (Kurniawati et al., 2020:51.).

Media *quiet book* merupakan media pembelajaran yang berisi aktivitas-aktivitas pendukung stimulus anak dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangannya, dikembangkan sesuai kebutuhan anak dan guru termasuk aspek kemandirian bagi anak. Pada media *quiet book* yang dikembangkan ini akan dilengkapi berbagai aktivitas yang mendukung anak untuk dapat belajar memenuhi kebutuhan nya. Sehingga hal ini diharapkan anak dapat mempraktikkannnya di kehidupan sehari-hari yang menghasilkan aspek perkembangan kemandirian anak berkembang dengan baik.

Pengembangan Media *Quiet Book* Montessori Dalam Area *Practical Life*

Analisis Kebutuhan :

1. Guru cenderung membantu anak dalam melakukan pekerjaannya
2. Sekolah tidak menerapkan Metode Montessori practical life dalam kegiatan pembelajaran
3. Tidak terdapatnya media pembelajaran yang dapat membantu stimulus anak dalam melakukan kegiatan-kegiatan sehari-harinya

Menghasilkan Media *Quiet Book* Montessori: *Practical Life*yang meruapakan sebuahmedia pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga dapat membuat minat belajar anak lebih meningkat

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Media *Quiet Book* Montessori: *Practical Life***