

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

Pendidikan adalah proses dimana seseorang mempelajari suatu hal melalui kegiatan yang formal maupun informal, dengan tujuan guna meningkatkan kemampuan diri dalam berbagai aspek. Pendidikan anak tidak hanya diajarkan oleh guru di sekolah, melainkan juga oleh keluarga, dan lingkungan di sekitar anak (Admizal & Fitri, 2018). Pendidikan anak berperan penting pada proses perkembangan karakter, kepribadian, dan kemampuan akademis maupun sosial anak. Faktor yang mempengaruhi karakter atau nilai sosial dari seorang anak terbagi menjadi dua faktor yaitu, internal dan eksternal. Faktor internal didasari oleh naluri manusia, kebiasaan, kemauan individu, dan sifat turunan dari orang tua. Sedangkan faktor eksternal yaitu dipengaruhi oleh pendidikan, dan lingkungan sekitar anak (Abdusshomad, 2020). Dikutip dari laman Direktorat Guru Pendidikan Dasar ([gurudikdas.kemdikbud.go.id](http://gurudikdas.kemdikbud.go.id), diakses pada 6/10/2024), mengatakan bahwa pendidikan karakter atau nilai sosial adalah sebuah usaha guna menanamkan kebiasaan baik dalam diri seseorang. Hal ini dilakukan untuk membantu siswa dapat berpikir, bertindak, dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai sosial yang telah menjadi kebiasaannya. Dalam laman resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (<https://www.kemdikbud.go.id>, diakses pada 10/1/2025), dijelaskan bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sejak tahun 2016, Terdapat lima nilai yang menjadi fokus utama dalam PPK yaitu nilai nasionalisme, integritas, religius, gotong royong, dan kemandirian. Menurut Massa, kurangnya kemampuan anak dalam menerapkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari, akan mengakibatkan anak merasa tidak nyaman, merasa tidak diterima, dan kehilangan rasa percaya diri. Selain mempengaruhi perkembangan emosional, kondisi ini juga berdampak buruk pada kemampuan bersosialisasi anak (Massa et al., 2020).

Menurut hasil wawancara dengan Supriyanto, yang berprofesi sebagai guru wali kelas 6 di SD Negeri Mojo 3/222 Surabaya mengatakan bahwa nilai sosial anak zaman sekarang memiliki perbedaan yang signifikan dengan anak zaman dulu, hal ini dikarenakan adanya pengaruh globalisasi yang masuk ke dalam budaya Indonesia, dampak globalisasi dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam menerapkan nilai sosial di kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan teknologi dan budaya yang dibawa oleh globalisasi akan menggerus nilai sosial

yang telah menjadi budaya lokal seperti gotong royong, sikap sopan, dan toleransi karena anak cenderung menjadi pribadi yang individualis (Oktaviyanti et al., 2016). Selain itu, Supriyanto juga berpendapat bahwa proses mengajarkan nilai sosial kepada anak-anak sangat terbatas dikarenakan guru tidak dapat mengawasi anak-anak sepanjang hari, oleh karena itu peran keluarga sangat penting dalam menanamkan nilai sosial kepada anak ketika berada di luar lingkungan sekolah. Nilai sosial anak juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat yang tidak sesuai dengan nilai sosial yang diajarkan oleh orang tua, sehingga anak-anak akan merasa bingung dalam menerima pembelajaran nilai sosial yang benar, hal inilah yang membuat orang tua diharuskan membimbing anak untuk menghindari kebingungan tersebut (Oktaviyanti et al., 2016).

Pendidikan nilai sosial dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai jenis media ajar. Salah satu bacaan yang efektif dalam menyampaikan pembelajaran tersebut adalah peribahasa, hal ini dikarenakan peribahasa adalah sebuah kalimat yang mengandung nilai-nilai sosial, budaya, religiositas, ekonomi, kepemimpinan, pandangan hidup, hingga nilai-nilai politik, di mana peribahasa dibuat untuk dijadikan aturan tingkah laku, prinsip hidup, nasihat, dan kritik (Maneechukate, 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) peribahasa adalah kumpulan kata atau kalimat yang menggambarkan suatu keadaan maupun perilaku seseorang. Peribahasa juga dikenal sebagai salah satu budaya yang berupa ungkapan perumpamaan, nasihat, dan perbandingan. Pangesa, Hermandra, dan Burhanudin pada tahun 2024 mengatakan dalam jurnalnya bahwa peribahasa tercipta dari pengalaman nyata masyarakat yang memiliki makna, nilai, serta falsafah, berhubungan dengan fenomena yang terjadi di masyarakat (Pangesa et al., 2014). Dalam pendidikan formal, peribahasa telah diajarkan kepada anak sekolah dasar sejak kelas 4-6 dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Adhani, peribahasa dibagi menjadi tiga jenis yaitu pepatah yang berisi nasihat, perumpamaan yang berisi perbandingan, dan pameo yang berisi sindiran (Adhani, 2016).

Nilai-nilai sosial dapat diajarkan kepada anak-anak secara langsung oleh keluarga maupun melalui sekolah, namun pembelajaran nilai-nilai sosial kerap kali mengalami kesulitan dikarenakan keluarga yang sibuk maupun pembelajaran di sekolah yang kurang menarik atau monoton sehingga anak-anak kurang berminat dan kurang memahami arti dari nilai sosial yang diajarkan. Inovasi baru dalam mengajarkan nilai sosial kepada anak adalah buku cerita, buku dapat digunakan sebagai alat bantu tenaga pendidik dalam mengajar nilai sosial di sekolah, digunakan keluarga dalam mengajarkan nilai sosial di rumah, maupun sebagai hiburan untuk anak selama waktu luang. Penggunaan buku cetak adalah salah satu upaya untuk mengurangi

ketergantungan anak-anak terhadap *smartphone*. Hal ini dikarenakan penggunaan *smartphone* yang berlebihan memiliki dampak buruk terhadap karakter anak, anak yang kecanduan *smartphone* akan tumbuh menjadi pribadi yang egois karena hanya fokus kepada dirinya sendiri, bersikap sombong karena merasa lebih baik daripada orang lain, memiliki pemikiran yang labil karena terlalu percaya dengan internet, serta menjadi pesimis dan penyendiri karena kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Aswadi & Lismayanti, 2019). Selain itu, paparan radiasi cahaya dari gawai dalam jangka waktu yang lama memiliki dampak buruk pada mata anak, sehingga menyebabkan rabun jauh (Haslinda et al., 2022). Penggunaan ilustrasi dalam buku cerita dapat membantu mempermudah proses berpikir anak dengan menyediakan elemen visual yang dapat menerjemahkan narasi yang hendak disampaikan (Masnuna & Firmansyah, 2022). Hal ini dikarenakan Anak-anak usia sekolah dasar telah mampu berpikir menggunakan logika dengan cukup matang dalam mengamati suatu hal, namun masih cukup kesulitan dalam mengamati suatu hal yang abstrak (Juwantara, 2019). Buku cerita anak yang berisikan ilustrasi serta teks adalah salah satu media pembelajaran yang jelas, mudah dipahami, dan sederhana sehingga dapat membantu siswa dalam memahami isi materi yang hendak disampaikan. Media pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat meningkatkan minat belajar serta rasa ingin tahu anak terhadap isi materi (Masnuna & Okalia, 2020). Buku cerita interaktif dapat mendukung kemampuan berpikir anak, di mana anak akan mulai berpikir secara deduktif dalam memecahkan sebuah masalah (Sinaga & Kusumandyoko, 2023). Menurut Wibowo tahun 2023, dalam jurnal Aqmarina dan Susilo menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif juga akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan melibatkan siswa (Aqmarina & Susilo, 2025).

Buku sebagai sarana pendidikan tidak dapat digunakan secara asal-asalan, hal ini dikarenakan adanya pengelompokan jenjang pembaca dan buku guna mengoptimalkan pembaca dalam memahami isi buku. Dalam laman resmi milik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (<https://www.kemdikbud.go.id/>, diakses pada 6/10/2024), menjelaskan bahwa penjenjangan buku telah diatur oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 30 Tahun 2022. Peraturan ini adalah salah satu bagian dari implementasi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2017 mengenai Sistem Perbukuan Nasional. Aturan ini menjelaskan bahwa buku yang berjenjang merupakan buku yang berisi gambar serta teks yang akan berkembang sesuai dengan jenjang dari pembaca, yaitu 1) Jenjang A atau Pembaca Dini (0-7 tahun) merupakan tahap awal bagi pembaca yang baru saja mengenal buku, 2) Jenjang B atau Pembaca awal (6-10 tahun) merupakan tahap di mana pembaca telah

mampu membaca dan memahami bunyi huruf, kata, dan kalimat sederhana, 3) Jenjang C atau Pembaca Semenjana (10-13 tahun) merupakan tahap pembaca telah mampu membaca paragraf, 4) Jenjang D atau Pembaca Madya (13-15 tahun) merupakan tahap di mana pembaca telah mampu memahami berbagai teks atau kumpulan paragraf dengan tingkat kesulitan menengah, 5) Sedangkan Jenjang E atau Pembaca Mahir (15 tahun ke atas) adalah tahap di mana pembaca mampu berpikir kritis dan menganalisis berbagai Sumber bacaan.

Dengan permasalahan yang ada, mengingat anak-anak memiliki kemampuan maupun pemahaman yang kurang dalam menerapkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari, buku ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam membantu orang tua, tenaga pendidik, dan masyarakat dalam mengajarkan nilai sosial kepada anak-anak. Tujuan dari perancangan buku cerita interaktif ini adalah sebagai sarana pembelajaran nilai sosial kepada anak-anak usia 10-12 tahun, sehingga anak-anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik dan menerapkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan menggunakan elemen interaktif, buku ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak terhadap pendidikan nilai sosial dengan cara yang menyenangkan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dan hasil kuesioner yang telah disebarkan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada orang tua, guru, dan kerabat anak usia 10-12 tahun, 39% responden berpendapat bahwa kemampuan anak-anak usia 10-12 tahun dalam menerapkan nilai sosial dalam kehidupan bermasyarakat masih tidak baik dan 13,3% berpendapat sangat tidak baik.
2. Kurangnya kemampuan anak dalam menerapkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari, akan mengakibatkan anak merasa tidak nyaman, merasa tidak diterima, dan kehilangan rasa percaya diri. Selain mempengaruhi perkembangan emosional, kondisi ini juga berdampak buruk pada kemampuan bersosialisasi anak (Massa et al., 2020).
3. Nilai-nilai sosial dapat diajarkan kepada anak-anak secara langsung oleh keluarga maupun melalui sekolah, namun pembelajaran nilai-nilai sosial kerap kali mengalami kesulitan dikarenakan keluarga yang sibuk maupun pembelajaran di sekolah yang kurang menarik dan monoton sehingga anak-anak kurang berminat dan kurang memahami arti dari nilai sosial yang diajarkan.

### **1.3. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat diambil dari latar belakang dan identifikasi di atas adalah: “Bagaimana merancang buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran nilai sosial melalui peribahasa yang mengajarkan nilai nasionalisme, religius, integritas, gotong royong, dan kemandirian untuk anak usia 10-12 tahun?”

### **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, terdapat beberapa batasan masalah yaitu:

1. Buku cerita interaktif ditujukan kepada anak-anak
2. Buku akan berisi cerita yang mengajarkan nilai nasionalisme, religius, integritas, gotong royong, dan kemandirian.
3. Isi buku cerita interaktif hanya berfokus pada cerita yang diadaptasi dari 5 peribahasa sesuai dengan nilai sosial yang akan diajarkan.
4. Buku cerita interaktif ini akan dirancang dengan jenjang buku C yang disesuaikan dengan kemampuan membaca anak usia 10-12 tahun.

### **1.5. Tujuan**

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi interaktif yang berbasis kumpulan peribahasa adalah sebagai berikut:

1. Mengajarkan pendidikan nilai sosial kepada anak usia 10-12 tahun, dengan cara yang menarik dan interaktif.
2. Menciptakan media pembelajaran untuk mengajarkan nilai sosial kepada anak-anak.
3. Mengajak anak-anak untuk menerapkan nilai sosial di kehidupan sehari-hari.

### **1.6. Manfaat**

Manfaat dari perancangan buku ilustrasi interaktif yang berbasis kumpulan peribahasa adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pembelajaran pendidikan nilai sosial melalui isi cerita buku ilustrasi interaktif yang mudah dipahami oleh anak usia 10-12 tahun.
2. Anak-anak dapat lebih memahami makna tersirat dari peribahasa dengan menggunakan ilustrasi.
3. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan lebih menyenangkan.

4. Mengembangkan imajinasi serta kreativitas anak melalui ilustrasi interaktif.
5. Anak-anak dapat meniru nilai sosial yang diajarkan melalui buku cerita, dalam kehidupan sehari-hari anak.
6. Anak-anak dapat mengenal beberapa peribahasa yang ada di Indonesia.

### 1.7. Kerangka Perancangan

