

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Akhir-akhir ini, tanggung jawab dan kepedulian sosial pada anak masih kurang. Anak-anak yang sudah bersekolah masih perlu diajarkan beberapa mata pelajaran yang tidak memiliki korelasi dengan pendidikan moral yang mampu membebani anak-anak. Moral-moral yang diajarkan baik di sekolah maupun di rumah membutuhkan proses yang melibatkan masyarakat dalam mendukung anak dalam saling menghormati (Handayani, 2020), salah satu di antaranya adalah menghormati teman sebaya di sekolah.

Teman sebaya pada umumnya memiliki tingkat kedewasaan atau yang sama dengan satu sama lain. Tujuan seorang anak memiliki teman sebaya adalah untuk saling bertukar informasi dari luar keluarga inti. Dalam lingkungan pergaulan teman sebaya, dengan minat, kesukaan, dan pengalaman. Pengaruh dari teman sebaya tentu saja terdapat unsur positif dan negatifnya masing-masing, di antaranya adalah tindakan merusak (Fillah, 2020).

Isu suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) sudah mungkin akan terjadi pada anak selama anak tersebut berinteraksi dengan teman-temannya, salah satu di antaranya adalah teman sebaya. Dengan adanya toleransi terhadap teman sebaya, seorang anak mampu mengetahui berbagai macam perbedaan serta cara menghormatinya dan manfaat dari sikap saling menghormati tersebut adalah meningkatkan kemampuan komunikasi, sosialisasi, dan rasa percaya diri terhadap satu sama lain (Kasih, 2020).

Gunawan Suryoputro selaku anggota Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PP Muhammadiyah memaparkan bahwa buku interaktif digital memiliki sisi daya tarik, kreativitas, inovasi yang kuat berkat muatan visual. Sedangkan menurut Ira Anindita selaku kepala pemasaran Pesona *Education*, dunia pendidikan sedang mengalami perkembangan ke pembelajaran digital, sehingga media pembelajaran tidak hanya mengandalkan pena dan kertas saja. Sedangkan Hary S Chandra selaku direktur manajerial Pesona Edu memiliki manfaat dalam menggunakan buku digital, yakni pengguna mampu memahami kandungan dari isi buku digital dan melengkapi pemahaman pengguna mengenai materi yang disajikan (Putra, 2016).

Alasan memilih judul “Perancangan Buku Interaktif mengenai Sikap Saling Menghormati terhadap Teman Sebaya di Sekolah untuk Anak Usia 7-10 Tahun” adalah ketertarikan penulis mengenai cara menghormati dengan teman dan mengembangkan pendirian pada anak dengan baik melalui buku ilustrasi interaktif digital. Dengan berlangsungnya penelitian tersebut, harapan penulis adalah bahwa masyarakat luas mampu mengetahui informasi-informasi seputar cara anak menghormati teman sebayanya sebagai bagian dari pembentukan jati diri pada anak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang digunakan adalah “Bagaimana Merancang Buku Interaktif mengenai Sikap Saling Menghormati terhadap Teman Sebaya di Sekolah untuk Anak Usia 7 hingga 10 Tahun?”.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk melindungi penulis dari memperluas pokok permasalahan yang ada dan memudahkan penulis dalam melaksanakan penelitian dengan mudah, terarah, dan jelas, sehingga apa yang diharapkan penulis dalam pelaksanaan tersebut tercapai. Batasan-batasan masalah yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1.3.1. Geografis Pengguna

Secara geografis, aplikasi tersebut memiliki sasaran pengguna dengan berbagai macam tempat tinggal, yakni kota dan desa.

1.3.2. Demografis Pengguna

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan.
2. Pendidikan: Kelas 2 hingga 4 Sekolah Dasar (SD)
3. Rentang Usia: 7 hingga 10 tahun

1.3.3. Psikografis Pengguna

1. Ketertarikan pengguna untuk belajar untuk saling menghormati dengan teman sebaya di sekolah.
2. Kebutuhan pembentukan karakter untuk menjadi orang yang berguna bagi masyarakat sekitar yang sebaiknya ditanamkan pada pengguna, khususnya anak-anak usia dini.

3. Adanya kemauan besar untuk saling menghormati dengan teman sebaya secara mendalam untuk menjadi pribadi yang memiliki sopan santun yang baik dan menciptakan solidaritas dengan teman di masa mendatang.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan sebelumnya, tujuan perancangan buku interaktif mengenai sikap saling menghormati adalah untuk mengenali sasaran pengguna cara menghargai teman sebaya di sekolah melalui buku interaktif digital serta mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari di kampus dan pengalaman penulis sekaligus mengasah keterampilan penulis dalam merancang buku interaktif digital.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan aspek-aspek yang telah dijelaskan sebelumnya, perancangan buku interaktif memiliki berbagai manfaat, yakni:

1. Manfaat bagi Penulis

Penulis mampu mengasah keterampilan dalam perancangan buku interaktif; berpikir analitis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam penulisan tugas akhir ini; serta mendapatkan berbagai macam informasi mengenai seputar sikap saling menghormati terhadap teman sebaya di sekolah dengan baik.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Bagi masyarakat lain, manfaat penulis dalam perancangan buku interaktif dengan tema pembentukan karakter adalah untuk memperkenalkan masyarakat lain seputar sikap saling menghormati terhadap teman sebaya di sekolah dengan jelas.

3. Manfaat bagi Universitas

Universitas juga memiliki manfaat dari penulisan laporan sekaligus perancangan tugas akhir, yakni menambah wawasan seputar sikap saling menghormati terhadap teman sebaya di sekolah yang sangat penting sebagai pembangunan karakter. Selain itu, Universitas juga mampu melihat tingkat potensi dan keterampilan penulis dalam menjalani proses pengerjaan dan penulisan laporan tugas akhir ini.