

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tower of Babel atau biasa disebut Menara Babel adalah sebuah kisah yang tertulis di alkitab Kejadian 11. Kisah *Tower of Babel* merupakan salah satu kisah yang sudah akrab pada kehidupan setiap orang, khususnya bagi umat Kristiani (Mallangi 2019). Terdapat nilai dan pesan moral yang mengingatkan bahwa kesombongan yang dimiliki manusia dan keinginan untuk menjadi setara dengan Tuhan akan membawa bencana bagi manusia itu sendiri (Tarigan, 2020). Kisah Tower of Babel merupakan salah satu kisah yang menarik untuk disimak karena menyimpan banyak pertanyaan dan mengandung pesan mendalam untuk dipahami oleh orang zaman sekarang (Manurung, 2022). Sombong menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti menghargai diri secara berlebihan, congkak dan pongah. Pongah yang dimaksud membuat yang bersangkutan merasa lebih segalanya dengan meremehkan orang lain. Kesombongan tidak hanya melukai orang lain, tapi dapat merugikan diri sendiri. Beberapa contoh sifat sombong yaitu bersikap kasar, menyepelkan orang lain, tidak suka nasihat yang sering ditemukan pada manusia (CNN Indonesia, 2022).

Nilai kesopanan semakin memudar saat ini terutama pada kalangan anak-anak, meski sudah diajarkan pada anak-anak sejak kecil melalui keluarga, lingkungan sekolah dan juga agama (Agustin, 2017). Pendidikan karakter adalah bagian terpenting pada pendidikan di Indonesia ketika masyarakat setiap hari disuguhi rekaman tingkah laku masyarakat Indonesia yang jauh dari nilai-nilai karakter Indonesia yang lemah lembut, sopan, ramah, dan menjunjung tinggi budaya timur. Sarana yang paling mudah digunakan untuk mengembalikan nilai-nilai karakter dengan mengajarkan dan menerapkan pendidikan karakter di sekolah dan lingkungan. Dalam proses pembelajaran di setiap tingkat pendidikan sering terjadi permasalahan yang tidak jauh berbeda, antara lain siswa yang cenderung

tidak tertarik dengan pelajaran dan kurangnya konsentrasi dengan apa yang di sampaikan. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang kurang baik. Perilaku sopan santun yang merupakan budaya leluhur yang sering dilupakan oleh sebagian orang. Perilaku sopan santun yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai hormat seperti menghormati sesama, yang muda menghormati yang lebih tua begitu juga sebaliknya sudah mulai berkurang dalam kehidupan sekarang ini. Hilangnya perilaku sopan santun sebagian anak merupakan salah satu dari sekian penyebab kurang terbentuknya karakter. Tidak terpeliharanya perilaku sopan santun ini dapat berdampak negatif terhadap budaya Indonesia yang dikenal sebagai bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan kehidupan yang beradab (Pertiwi, 2020).

Observasi dilakukan di Gereja HKBP Lippo pada tanggal 24 Oktober 2023. Hasil observasi menunjukkan perilaku anak-anak dari awal ibadah hingga pembagian kelas, anak-anak berperilaku tidak sopan seperti berbicara kasar kepada temannya, saat orang tuanya atau kakak sekolah minggu menegur dengan cara menepuk pelan badannya, ada anak yang menghempas tangan orang yang menepuk pelan mereka tadi. Karakter identik dengan nilai-nilai perilaku manusia yang universal yang meliputi seluruh aktivitas manusia baik yang berhubungan dengan Tuhan, dirinya sendiri, sesama manusia, dan lingkungannya terwujud dalam pikiran, perasaan, dan perkataan serta perilaku sehari-hari (Pertiwi, 2020). Perilaku sopan santun adalah peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan sekelompok manusia di dalam masyarakat dan dianggap sebagai tuntunan pergaulan sehari-hari masyarakat itu dan merupakan unsur penting dalam kehidupan bersosialisasi sehari-hari setiap orang, karena dengan menunjukkan sikap sopan, seseorang dapat dihargai dan disenangi dengan keberadaannya sebagai makhluk sosial dimana pun tempat ia berada (Pertiwi, 2020).

Sekolah minggu adalah pelayanan dari gereja untuk anak-anak, dimulai dari usia 0-12 tahun (Lumbantoruan, 2015). Wawancara yang dilakukan dengan Pendeta TJ Simangungsong mengatakan bahwa kesopanan menurut kristen berdasarkan alkitab dan salah satu contohnya berupa sikap hormat kepada orang tua. Dari hasil FGD yang dilakukan bersama guru sekolah minggu Desi, mengatakan dalam mengajari anak sekolah minggu bersikap baik dengan cara menempatkan diri sebagai teman anak itu, karena setiap anak memiliki karakter yang berbeda dan dengan menjadi teman anak itu, anak tersebut tidak akan menjauh dari Desi, sehingga mudah baginya untuk memberi nasihat.

Anak-anak diajarkan kesopanan sejak dini dapat menjadi bekal agar mereka bisa bersosialisasi dengan keluarga, teman dan lingkungannya. Dengan menyerap nilai-nilai kesopanan dalam konteks Kristen, anak-anak belajar membangun koneksi dan menyelesaikan konflik dengan cara yang sesuai dengan ajaran Kristus. Wawancara yang dilakukan Bata (2019) dengan Ezra Natan, dia mengatakan kalau anak kurang memahami maksud dari firman Tuhan karena banyak kalimat yang ditulis dengan perumpamaan yang sulit dimengerti anak-anak. Padahal, Widjaja, Riyanto, & Christine (2013) mengatakan bahwa kisah-kisah yang dijumpai di dalam Alkitab mengandung banyak nilai-nilai kehidupan yang dapat diajarkan. Cara penyampaian cerita yang dirasakan ada dan mendarah daging di sejarah Indonesia dan negara-negara di Asia lainnya yaitu budaya bertutur. Namun, bercerita kuno kurang diterima karena kebutuhan masa kini yang semakin praktis dan mudah diakses di mana saja (Ghozalli, 2020).

Oleh karena itu diperlukan sebuah media yang dapat memaksimalkan isi terkait *Tower of Babel*. Penanaman nilai moral melalui metode bercerita sebagai salah satu metode yang paling banyak digunakan dalam pengembangan nilai moral (Miranti, 2020). Dengan adanya media tersebut, anak dapat mendalami isi *Tower of Babel* dan mengetahui maknanya, menjadi pribadi yang sesuai dengan kehidupan kristiani. Pengetahuan diciptakan dan disebarluaskan dengan berbagai bentuk. Media informasi adalah kombinasi pengetahuan, sikap, keterampilan dan praktik yang diperlukan untuk mengakses, menganalisis, evaluasi, dan

mengkomunikasikan informasi dengan cara yang kreatif, legal, dan etis (Orazymbetova, 2023). Salah satu media informasi yang diminati anak-anak berupa buku interaktif. Buku interaktif adalah pilihan media yang tepat untuk memberi pembelajaran pada anak karena isinya yang tidak hanya pesan namun ada sisi interaktif dimana anak bisa bermain sambil belajar dan juga berimajinasi secara bersamaan (Hartono, 2017). Oleh karena itu berdasarkan pemaparan diatas penulis tertarik untuk melakukan perancangan buku interaktif tentang pembelajaran *Tower of Babel*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi pertanyaan utama yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir yaitu bagaimana perancangan buku interaktif pembelajaran *Tower of Babel* yang dapat memberi pembelajaran moral anak secara bersamaan dengan memasukkan unsur kesopanan kedalamnya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan topik atau pengertian yang akan dibahas atau dikemukakan dalam penulisan laporan perancangan.

A. Demografis

1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

2) Usia

Primer : 31-46 tahun

Kepala BKKBN Hasto Wardoyo mengatakan bahwa usia ibu memiliki anak di rentang usia 20 sampai 35 tahun, jadi perkiraan memiliki anak usia 9-11 tahun adalah 31-46 tahun

Sekunder : 9-11 tahun

Usia anak yang diperbolehkan untuk masuk ke sekolah minggu kelompok besar dimulai dari usia 9-11 tahun (Datu, 2020).

3) Pendidikan

Primer : SMA-S1

Sekunder : SD

4) Kelas Ekonomi : B-A

B. Geografis

Perancangan ini fokus untuk target di wilayah Bekasi.

C. Psikografis

Seorang umat kristiani, memiliki anak yang mengikuti kegiatan sekolah minggu, suka membaca atau mendengar cerita.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan merupakan bentuk pernyataan dari rumusan masalah yaitu merancang buku interaktif tentang pembelajaran *Tower of Babel*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1) Penulis

Penulis mendapatkan wawasan terkait topik yang dipilih yaitu Perancangan buku ilustrasi tower of babel untuk mengajak anak rendah hati dan juga dapat mengimplementasikannya dalam bentuk media informasi dari pengetahuan yang didapat selama masa perkuliahan.

2) Orang lain

Dengan dirancangnya media informasi ini, dapat memberi pengetahuan terkait masa kesengsaraan terhadap pembaca.

3) Universitas

Menjadi referensi untuk karya-karya tugas akhir kedepannya