

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kejujuran merupakan sikap untuk selalu berkata dan bertindak sesuai dengan kebenaran yang perlu dikembangkan sejak dini, karena kejujuran merupakan fondasi dalam membentuk kepercayaan dalam hubungan sosial (Cahyani & Hidayat, 2023, h.85). Anak-anak yang diajarkan untuk bersikap jujur sejak usia dini dapat tumbuh menjadi individu berintegritas dan cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih baik serta diterima oleh lingkungan sekitarnya (Aprily, dkk, 2022, h. 130). Pengembangan karakter jujur pada anak dapat dilakukan melalui metode naratif, di mana anak-anak dapat belajar dari cerita yang memberikan teladan konkret dengan adanya dampingan dari orang tua (Wardani & Afandi, 2023, h. 120). Melalui cerita dan karakter tokoh, anak dapat terlibat secara emosional dan melihat bagaimana kejujuran akan membawa kebaikan, baik bagi diri sendiri maupun orang lain (Adrian & Christiani, 2021, h. 645).

Masalah ketidakjujuran di kalangan siswa sekolah dasar merupakan tantangan yang kerap muncul dalam dunia pendidikan yaitu, adanya peserta didik yang menyontek pada saat ujian atau ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru di sekolah (Bella, dkk, 2022, h. 139). Dari penelitian terdahulu yang dilakukan di enam kota besar di Indonesia (Makassar, Surabaya, Bandung, Jakarta, dan Medan), didapatkan bahwa hampir 70% responden menjawab pernah melakukan praktik menyontek ketika masih sekolah dasar (Hamidayati & Hidayat, 2020, h. 177). didapatkan bahwa 76% mahasiswa pernah menyontek sejak duduk di bangku sekolah dasar, penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Mercu Buana (UMB) Jakarta tentang pendapat mereka terhadap perilaku menyontek, (Astuti, dkk, 2016, h. 355). Beberapa faktor yang mendorong perilaku ini adalah kurangnya rasa percaya dengan kemampuannya

sendiri, malas, keinginan untuk mendapatkan nilai sempurna, adanya tekanan dari orang tua dan teman, atau kurangnya pemahaman tentang pentingnya kejujuran (Siregar, 2024, h. 280). Selain itu, kurangnya pemodelan karakter jujur dalam kehidupan sehari-hari juga dapat mempengaruhi perilaku mereka (Istikhoma, dkk, 2024, h. 851).

Ketidakjujuran dapat menimbulkan ketidaknyamanan, kegelisahan, kecemasan, dan rasa bersalah (Maqfiorh & Kurniawan, 2023, h. 147). Minimnya karakter jujur pada anak dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berperilaku menyimpang (Alvi, dkk, 2022, h. 5425). Jika nilai-nilai kejujuran tidak diajarkan sejak dini, maka dapat berdampak panjang terhadap masyarakat seperti meningkatnya angka kriminalitas di masa depan dan rendahnya kualitas tenaga kerja yang berintegritas (Harahap, dkk, 2022, h. 116). Masyarakat yang minim nilai kejujuran akan sulit untuk berkembang dengan baik karena integritas merupakan fondasi utama dalam membangun hubungan sosial, ekonomi, dan politik yang sehat.

Anak-anak kini lebih tertarik pada permainan interaktif daripada membaca buku, namun buku interaktif dapat menarik minat baca mereka karena menyajikan materi melalui konsep bermain yang melibatkan mereka secara aktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dibandingkan jika hanya menjadi pendengar. (Caitlyn, dkk, 2023, h. 111). Sayangnya, buku interaktif bertema cerita Indonesia masih jarang ditemukan (Aurelia, 2022, h. 32), padahal cerita Indonesia banyak mengandung moral untuk pembentukan karakter anak, salah satunya kejujuran (Nurulanningsih & Anggraini, 2024, h. 122). Penulis juga mendapatkan hasil bahwa karakter Nusantara yang mengajarkan kejujuran masih sedikit. Oleh sebab itu, penulis mengajukan solusi berupa perancangan buku interaktif pendidikan karakter jujur pada anak. Dengan penyediaan konten belajar yang kaya dan beragam, mencakup ilustrasi interaktif dan cerita yang dapat mengembangkan imajinasi, memastikan fleksibilitas penggunaan buku di berbagai konteks pendidikan serta menjadi sumber pembelajaran berulang yang dapat mendukung beragam gaya belajar anak (Ananda & Hayati, 2020, h. 13).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Minimnya karakter jujur pada anak sekolah dasar.
2. Kurangnya buku interaktif yang mengangkat tema pendidikan karakter jujur pada anak melalui cerita Indonesia.

Maka rumusan masalah yang penulis dapat sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku interaktif mengenai pendidikan karakter jujur pada anak?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak sekolah dasar yang berdomisili di Jakarta, berusia 9—12 tahun, SD kelas IV, V, dan VI, SES A—B, yang memiliki minat membaca, dengan menggunakan metode *visual storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain buku interaktif yang memberi informasi mengenai pengenalan karakter jujur, manfaat karakter jujur, dan implementasi karakter jujur melalui karakter tokoh.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah perancangan buku interaktif sebagai pendidikan karakter jujur pada anak.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan karakter jujur pada anak-anak usia sekolah dasar melalui cerita Indonesia dengan fitur interaktif yang menarik. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual,

khususnya membahas materi pendidikan karakter jujur pada anak. Serta menjadi referensi bagi peneliti-peneliti mendatang yang berminat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

## 2. Manfaat Praktis:

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi dosen atau peneliti lain dalam pilar informasi Desain Komunikasi Visual, khususnya terkait perancangan buku interaktif. Perancangan ini juga bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa yang tertarik untuk merancang buku interaktif dengan topik pendidikan karakter jujur pada anak. Penelitian ini juga dapat disimpan sebagai dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara terkait pelaksanaan Tugas Akhir.

