

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

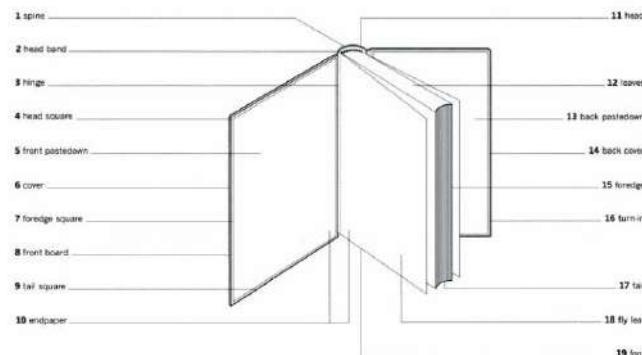
Selama masa perkembangan ilmu pengetahuan dan budaya, buku telah menjadi media penting sebagai penunjang komunikasi dalam penyampaian beragam materi. Buku merupakan dokumentasi tertua dengan konten berupa pengetahuan, pembahasan ide, dan kepercayaan, dengan makna harfiah berupa sebuah papan atau permukaan untuk menulis (Haslam, 2006, h. 6). Semakin berkembangnya zaman, buku memiliki banyak makna bagi peradaban masyarakat. Dalam penelitian lain, buku berupa sebuah media eksplorasi yang dicintai, ditandai sebagai solusi dengan wadah dari banyaknya pengetahuan penambah wawasan yang berkesinambungan dengan penciptaan perspektif baru, hingga cerminan dari minat pembaca (Suryani, 2024, h. 114 – 126).

Makna pada buku yang beragam selaras dengan peranan yang ditawarkan buku pada kancan dunia, khususnya dalam ranah pendidikan. menyebutkan tentang perjalanan sejarah pada pendidikan dimulai dari metode pengajaran secara lisan serta hafalan, buku menjadi sebuah media dokumentasi tertulis yang bersifat stabil, sehingga dijadikan sebuah standar yang sistematis (Karaoulas, 2025, h. 442). Buku merupakan wadah dari pemikiran manusia, kebudayaan, serta suatu kilas balik untuk mengevaluasi kejadian lama demi masa depan yang lebih baik. Dengan buku sebagai penunjang, pendidikan terus berkembang dengan melampaui apa yang telah ada. (Yin, 2024, h. 403 – 404). Esensi buku konvensional pada era media digital tetap tidak tertandingi, yakni buku fisik yang memiliki keunggulan, yakni melibatkan banyak indera yang berkesinambungan dengan perangsangan koneksi yang lebih dalam pada materi. Bagi pelajar yang tergolong muda, yakni anak-anak, sensasi dari buku fisik dapat membangun kemampuan positif yang dipacu oleh rasa berat saat memegang buku, perasaan saat membalik halaman, hingga aroma pada kertas (Yin, 2024, h. 403).

Stimulasi pada media digital tidak akan setara dengan media cetak seperti buku, terkecuali bagi yang menggabungkan antara dunia digital dan konvensional. Penggabungan tersebut membuat pemanfaatan buku lebih efektif, tepatnya bagi usia bermain 7-11 tahun yang masih dalam konkrit kognitif.

2.1.1 Komponen Buku

Komponen dalam buku dipahami melalui pendekatan desain yang menekankan keterkaitan fungsi, struktur, dan estetika (Haslam, 2006). Terdapat banyak isi dari komponen buku, namun penulis hanya akan menjabarkan sesuai kebutuhan.



Gambar 2.1 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

1. Blok Buku

Berdasarkan pada teori buku yang dikemukakan oleh Haslam, terdapat blok buku yang mencakup keseluruhan isi yang terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- a. *Spine* : Bagian punggung buku yang menutup sisi tepi dan berfungsi sebagai pengikat lembaran isi. Biasanya terdapat sebuah judul dari buku hingga nama penulis yang tertera.
- b. *Head band* : Pita kecil yang dijahit pada bagian atas maupun punggung pada suatu buku.

- c. *Hinge* : Lipatan yang terdapat di dekat punggung, terletak di antara *pastedown* dengan lembar *flyleaf*.
- d. *Head square* : Pelindung berukuran kecil di sisi atas buku, dibuat sedikit lebih menonjol dibandingkan lembar isi.
- e. *Front pastedown* : Lembaran kertas yang ditempel pada sampul bagian dalam depan.
- f. *Cover* : Sampul luar berupa papan atau kertas tebal yang membungkus dan melindungi isi buku.
- g. *Foreedge square* : Bagian kecil yang menonjol di sisi depan buku, ukurannya lebih besar dari lembar isi.
- h. *Front board* : Papan pelindung yang berada di bagian depan buku.
- i. *Tail square* : Bagian pelindung di sisi bawah buku yang dibuat lebih panjang daripada lembar isi.
- j. *Endpaper* : Lembaran kertas tebal pada bagian awal dan akhir buku yang menutup bagian dalam.
- k. *Head* : Bagian paling atas dari buku.
- l. *Leaves* : Lembar kertas yang terdiri dari dua sisi, yaitu *recto* dan *verso*.
- m. *Back pastedown* : Lembaran kertas yang ditempel pada sampul bagian dalam belakang.

n. *Back cover* : Sampul belakang buku yang pada umumnya digunakan untuk pemaparan synopsis buku, serta berbagai *credits* lainnya.

o. *Foreedge* : Tepi luar buku pada sisi depan.

2. Halaman

Pada penerapannya, halaman merupakan bagian yang sangat penting dan terbagi menjadi beberapa jenis beserta fungsi, antara lain :

a. *Portrait* : Orientasi halaman “berdiri” dengan ukuran tinggi lebih besar daripada lebar. Orientasi terlampir biasa digunakan untuk kesan dramatis pada ilustrasi, layaknya tebing yang curam, pegunungan, hingga gedung-gedung pencakar langit.

b. *Landscape* : Orientasi halaman “tidur” dengan ukuran lebar lebih besar daripada tinggi. Orientasi terlampir seringkali digunakan untuk menunjukkan detail pada ilustrasi pemandangan maupun hal detail lainnya.

c. *Page height and width* : Berupa suatu dimensi paling dasar yang mengacu pada tinggi serta lebar suatu buku. Umumnya, bagi anak usia perkembangan konkret kognitif, ukuran masih berorientasi *square* atau ukuran presisi, seperti 18x18 cm, dengan pertimbangan visual yang nyaman untuk dilihat (Ghozalli, 2020, h.89).

d. *Verso* : Penempatan posisi halaman di sebelah kiri buku yang umumnya bernomor genap, meski hal tersebut kembali lagi pada susunan buku masing-masing yang berbeda pada penerapannya.

- e. *Single page* : Halaman tunggal yang “berdiri” atau menempati sisi kiri dari jilidan. Pada ilustrasi, single page di definisikan dengan satu halaman yang berdiri sendiri.
- f. *Double-page spread* : Secara visual, halaman terlampir berupa satu kesatuan yang dibagi menjadi dua halaman kiri dan kanan, halaman terlampir cocok untuk visualisasi cerita berkelanjutan.
- g. *Head* : Bagian yang berada paling atas dalam halaman.
- h. *Recto* : Penempatan posisi sebelah kanan buku yang umumnya bernomor ganjil.
- i. *Foreedge* : Bagian tepi luar pada sisi depan halaman.
- j. *Foot* : Bagian sisi bawah pada halaman suatu buku.
- k. *Gutter* : Area batas *margin* yang berdekatan pada jilidan buku.

2.1.2 Ilustrasi dalam Buku

Pada tahap pembelajaran, khususnya usia 7-11 tahun yakni operasional konkret, anak cenderung dapat berpikir berdasarkan objek yang nyata adanya, namun tetap belum memahami suatu konteks abstrak. Pada penerapannya, ilustrasi dapat membantu anak memahami gagasan abstrak tersebut menjadi sesuatu yang nyata adanya. Hal terlampir kerap menumbuhkan motivasi pembelajaran pada anak (Apriliani & Radia, 2020).

1. Format Dasar Ilustrasi

Pada penerapan halaman buku ilustrasi, terdapat 3 bentuk dasar yang menunjang, yakni *spread*, *single*, *spot*. Meski demikian, penggunaan campuran dari ketiga kategori bentuk dasar tersebut sering

ditemukan pada buku ilustrasi (Ghozalli, 2020). Bentuk dasar ilustrasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Spread*

Halaman ganda yang menyatu dan saling berhadapan biasa disebut oleh tebaran atau *spread* mengarahkan pembaca untuk melihat detail dari ilustrasi yang ada.



Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi *Spread Page*
Sumber: Brzozowska (2023)

Teknik terlampir cenderung di manfaatkan untuk menonjolkan *environmental illustration*, maupun adegan penting dengan penggunaan kesan hiperbola pada ilustrasi yang seringkali diterapkan pada bagian ini dengan tujuan menonjolkan objek yang menjadi inti dari cerita.

2. *Single*

Ilustrasi yang memenuhi hanya satu halaman (halaman tunggal) penuh merupakan bentuk dari *single page* (Ghozalli, 2020, h. 17). Ilustrasi cenderung menggambarkan dua kegiatan berbeda, seperti latar waktu maupun tempat yang berganti.



Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi *Single Page*

Sumber: Brzozowska (2023)

Teknik terlampir biasa digunakan untuk simplifikasi cerita dengan latar tempat, waktu, maupun kegiatan karakter yang berbeda dan terkesan per-ilustrasi yang individu, atau berdiri sendiri. Posisi ilustrasi serta tipografi pada halaman terlampir cenderung lebih variatif sesuai kemauan penulis.

3. *Spot*

Ilustrasi kecil yang tidak memenuhi satu halaman dan lebih di dominasi teks berikut merupakan *spot page*. Umumnya, pembatas ilustrasi dan halaman berupa bentuk oval, maupun lingkaran.



Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi *Spot Page*

Sumber: Lewis (2019)

Format ilustrasi terlampir cenderung sebagai pelengkap teks maupun kegiatan atau adegan yang jauh berbeda dari halaman sebelumnya.

2. Elemen Ilustrasi

Dalam sebuah karya ilustrasi, elemen-elemen visual menjadi aspek penting yang menentukan bagaimana pesan tersampaikan kepada pembaca. Ilustrasi pada buku anak tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi juga memberikan dimensi tambahan dalam menyampaikan cerita (Nodelman, 1988, h. 131). Elemen visual tersebut meliputi warna, bentuk, karakter, serta komposisi yang secara keseluruhan mendukung narasi. Dengan demikian, ilustrasi mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih imajinatif dan interaktif.

Salah satu elemen utama yang mendapat perhatian besar adalah karakter. Tokoh yang digambarkan dalam ilustrasi harus jelas, konsisten, dan sesuai dengan alur cerita. Karakter dalam ilustrasi anak berperan sebagai penghubung emosional antara pembaca dengan cerita (Salisbury dan Styles, 2012, h. 58). Hal ini membuat anak lebih mudah memahami konflik, alur, serta nilai-nilai yang hendak disampaikan penulis.

1. Karakter

a. Bentuk

Karakter memiliki suatu ciri khas tertentu, terlebih pada bentuk dasar. Selain bentuk realis dalam cerita dengan nada yang serius, dasar geometris kerap digunakan, yakni bulat, segitiga, kotak, hingga bentuk dinamis (Ghozalli, 2020, h. 34-36).



Gambar 2.5 Contoh penerapan bentuk pada karakter
Sumber : Ghozalli (2020)

Berdasarkan contoh ilustrasi di atas, terdapat banyak karakter dengan beragam bentuk dasar, hal demikian ditujukan untuk kesan dinamis dari sikap para tokoh. Pada nilai psikologi, bentuk bulat terasosiasi dengan keramahan, *playful*, dan kekanak-kanakan, yang cocok dengan konsep karakter seorang anak maupun ibu yang lembut. Hal tersebut berbanding terbalik dengan bentuk berujung tajam layaknya segitiga, di mana karakter diutamakan terlihat dominan, licik, serta statis. Selain itu, karakter yang menjunjung nilai kestabilan, ketenangan, kuat seringkali digambarkan dengan bentuk kotak. (Ghozalli, 2020, h. 34-36).

b. Pose

Untuk memperkuat suatu kedalaman karakter dalam emosi, posisi atau pose mewakili narasi sebagai visual. Pada pose tertentu seperti karakter yang sedang melipat tangan mengindikasikan sedang marah, contoh lain berupa ketika karakter yang menanggung wajah dengan kedua tangan artinya karakter sedang bosan. Karakter dengan emosi serta posisi dapat terkesan hidup, di mana pembaca dapat membayangkan kehadiran serta kenyataan dalam dunia cerita (Ghozalli, 2020, h. 38).

2. Gaya Ilustrasi dan Warna

Gaya ilustrasi merupakan cara visual yang digunakan ilustrator untuk mengekspresikan cerita dan karakter. Menurut Salisbury & Styles (2012, h. 41), gaya ilustrasi dapat mencerminkan identitas visual dari sebuah karya, mulai dari yang realis, semi-realistic, hingga gaya kartun atau abstrak.



Gambar 2.6 Contoh ilustrasi realis
Sumber : Mckissack & Pinkey (1997)

Pemilihan gaya bukan sekadar persoalan estetika, tetapi juga berpengaruh pada cara anak memahami isi cerita. Gaya realis yang diperlukan untuk cerita dengan tema serius dan pembaca yang lebih dewasa.



Gambar 2.7 Contoh ilustrasi semi realis
Sumber : French (2022)

Berdasarkan contoh di atas, yakni dengan gaya semi realis kartun memberikan kesan *playful*, menghibur, *lighthearted*, dan cenderung pada target pembaca yang lebih muda. Dalam konteks buku anak, pemilihan warna harus disesuaikan dengan emosi yang ingin diraih oleh target pembaca. Warna dapat berdampak pada pemberian energi serta pembangkit mood bagi pembaca (Kahfi, 2021). Pada dasarnya, warna terdiri dari dua sifat, yakni panas (*warm*) dan dingin (*cold*).



Gambar 2.8 Sifat warna
Sumber : Kahfi (2021)

Berdasarkan gambar di atas, warna panas terdiri dari merah, kuning jingga dan kuning dengan kesan agresif dan aktif, sedangkan warna dingin yang terdiri dari hijau kebiruan, biru keunguan, dan ungu, menggambarkan sesuatu yang tenang, tersisihm aman (Kahfi, 2021, h. 17). Warna panas cenderung mewakili suatu konsep kehangatan yang seringkali di asosiasikan dengan kegembiraan, optimisme, serta kekuatan, di mana hal tersebut berkesinambungan dengan buku cerita anak bertema motivasi untuk pembelajaran. Sedangkan warna dingin menunjukkan suatu sifat natural yang bersahaja, suatu suasana aman dan terlindungi dan sejuk (Kahfi, 2021, h. 22).

3. *Storytelling*

Konsep bercerita melekat pada ilustrasi, karena fungsi utama berupa penjabaran suatu hal abstrak menjadi lebih mudah dipahami dengan konteks visual. Dengan ilustrasi, alur pada narasi dapat diwujudkan secara nyata sehingga menambah pengalaman pembaca.



Gambar 2.9 Storytelling pada ilustrasi
Sumber : Saadah (2025)

Berdasarkan gambar di atas, pembaca dapat menangkap emosi serta kegiatan yang ada karena pose karakter, warna, serta *environment* yang mendukung latar suasana.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa buku fisik dapat lebih menstimulasi pembaca dengan indera peraba, serta konten berupa narasi yang menerjemahkan konteks abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan dukungan elemen ilustrasi pada cerita, penyampaian alur narasi cenderung efektif karena pembaca dapat merasakan emosi pada karakter, sehingga menambah pengalaman membaca. Dengan gaya seni berupa semi realis, memberikan kesan *playful*, menghibur, *lighthearted*, dan cenderung pada target pembaca yang lebih muda. Pemilihan warna pada buku anak pun sangat penting, pada teori, warna jenis *warm color* atau panas seperti merah, jingga, jingga kuning, dan kuning dapat memberikan kesan kegembiraan, motivasi, hingga optimisme, yang mana sangat relevan dengan cerita yang hendak menyampaikan suatu kebersamaan orang tua serta anak. Warna dingin pun dapat memberi kesan teduh, alam, ketenangan yang dapat merepresentasikan suatu pesan atau pembelajaran yang akan disampaikan.

2.2 Interaktivitas

Interaktivitas merupakan sebuah kegiatan dua arah yang saling memberi, melakukan, maupun melibatkan. Interaktivitas memberikan kebebasan untuk melakukan manipulasi, eksplorasi, maupun saling mempengaruhi satu sama lain, antara pengguna dengan konten, dengan hasil berupa tanggapan. Dengan demikian, konsep lama pelaku kegiatan pasif dengan stimulus biasa dipanggil "audiens", sekarang pun berubah menjadi "pengguna" (Miller, 2014, h.58-59). Pola interaktivitas tidak sekadar ada pada suatu objek, namun sifat sehari-hari manusia. Pengguna cenderung berekspektasi untuk memiliki kontrol terhadap apa yang mereka lakukan dengan hasil responsif. Pengalaman pun ditekankan pada bagaimana pengguna dapat mudah memahami tujuan dari interaktivitas tersebut dengan cepat tanggap, sehingga terciptalah konsep sebab-akibat pada ekspektasi pemikiran pengguna (Schlichting, 2019, h. 199-201). Berdasarkan dua definisi dari interaktivitas terlampir, dapat disimpulkan bahwa konsep utama berupa keterlibatan aktif pengguna serta respons dari media tersebut.

Pada perkembangan anak, partisipasi aktif sangat dibutuhkan sebagai pendalaman materi, maka media berbasis interaktif berpengaruh besar dalam pembelajaran.

2.2.1 Augmented Reality

Suatu teknologi dengan pemanfaatan elemen digital ke dalam lingkungan konkret yang menciptakan pengalaman interaktivitas. *Augmented reality* merupakan suatu sistem interaktif *real-time*, dengan virtual yang disatukan pada dunia nyata, hal terlampir membuat pengguna merasakan imersivitas tinggi, (Milgram & Kishino 1994).

Dalam penerapannya sebagai media pembelajaran anak usia 7-11 tahun, *augmented reality* dapat mengurangi beban kognitif dalam upaya memproses materi, menjelaskan konsep abstrak, meningkatkan performa belajar sebagai media pendukung, hingga motivasi yang semakin terdorong (Şimşek, 2024). Hal terlampir membuktikan *augmented reality* sebagai salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran.

1. Jenis *Augmented Reality*

Augmented reality terbagi menjadi beberapa tipe yang mengacu pada sistem penandaan dari lingkungan sekitar yang akan dijadikan dasar, atau suatu dasar yang disebut *marker* (Prananta et al., 2024, h. 47). Berikut merupakan dua jenis dari *augmented reality*

a. *Marker Based*

Pada penerapannya, jenis terlampir membutuhkan sebuah marker untuk penempatan visual. Dibutuhkan sebuah penanda agar sistem untuk menunjukkan visual tersebut berjalan lancar. Kelebihan pada jenis *marker based* adalah akurasi penggabungan dunia maya dan nyata pada satu tempat yang telah ditentukan. Meski demikian, kelebihan tersebut dapat berbalik menjadi kekurangan, yakni dasar dari *marker* harus akurat, tidak terganggu oleh keadaan luar, seperti *marker* yang terlipat, kotor, atau rusak tidak akan dapat menampilkan objek *augmented reality* dengan sempurna, layaknya kendala *glitch* bahkan tidak terpindai sama sekali. Pada konteks buku ilustrasi berbasis *augmented reality* dengan konten animasi serta *quiz*, halaman pada buku dijadikan sebagai *marker* atau penanda agar *augmented reality* dapat beroperasi.

b. *Markerless*

Semakin berkembangnya teori *augmented reality*, sistem terlampir tidak memerlukan *marker*, melainkan sensor khusus yang terhubung ke perangkat *GPS* untuk mengetahui lokasi serta arah pergerakan pada pengguna. Sistem terlampir mengutamakan fleksibilitas, dimana pengguna dapat secara bebas mengimplementasikan objek *augmented reality* tanpa harus mengenal sekitar.

2.3 Sepuluh Nasihat Luqman

Nasihat Luqman merupakan rangkaian pesan moral dan spiritual yang termuat dalam Al-Qur'an, khususnya pada Surah ke 31 yakni Luqman ayat 12–19 dan 31. Dalam beberapa kitab, Luqman merupakan sesosok manusia biasa yang diberi hikmah berupa kebijaksanaan, hal terlampir masih menjadi perdebatan di kalangan Ulama, dengan beberapa berpendapat bahwa Luqman merupakan seorang Nabi. Terlepas dari segala kemungkinan identitas dari Luqman, banyak hikmah yang tercermin dalam bentuk nasihat kepada anaknya, yang dapat dijadikan sebagai pedoman bagi orang tua, maupun bagi anak. beberapa isinya meliputi seruan bersyukur, larangan menyekutukan Allah SWT, berbakti kepada orang tua, cara menanggapi syirik pada orang tua, wajib shalat, senantiasa bersabar, larangan bersikap sombong, menyederhanakan dalam berjalan, melembutkan suara. Hal-hal terlampir menjadi sebuah dasar dari pendidikan karakter yang masih menjadi krisis utama bagi anak usia sekolah dasar.

1. Bersyukur

Rasa syukur atau merasa cukup dengan apa yang telah dimiliki dapat berdampak positif bagi suatu dalam konsep pendidikan karakter, meski sebelum itu harus disertai konsep dasar yaitu pembentukan iman atau kepercayaan seperti yang dijelaskan pada makna dari ayat 12 sebagai berikut :

“Sungguh, Kami benar-benar telah memberikan hikmah kepada Luqman, yaitu ‘Bersyukurlah pada Allah! Siapa yang bersyukur, sesungguhnya dia bersyukur untuk dirinya sendiri. Siapa yang kufur (tidak bersyukur), sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji’”
(Q.S Luqman / 31:12)

Dengan membentuk pribadi yang memiliki kepercayaan kepada agama serta senantiasa mensyukuri nikmat, pembentukan pemikiran pada anak mengenai Allah SWT yang Maha Kaya dan dapat secara pamrih mengabulkan permintaan akan melekat dan menciptakan pemikiran positif, lantaran ia akan merasa aman.

2. Larangan menyekutukan Tuhan

Dilanjut dengan suatu larangan untuk menduakan Tuhan, yaitu Allah SWT, untuk membentuk kepercayaan bahwa Tuhan memiliki kuasa yang sangat besar dan satu. Penciptaan persepsi anak pada Tuhan yang abadi, kekal, dan hanya satu sesuai dengan ajaran agama Islam, diharapkan dapat memancing rasa kesetiaan, patuh, dan senantiasa berdoa. Seperti pada makna ayat berikut :

“ (Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya, “Wahai Anakku, janganlah mempersekuatkan Allah! Sesungguhnya mempersekuatkan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar (Q.S Luqman/31:13)

Pemahaman bahwa Tuhan menjadi zat yang Maha Esa, anak memiliki kesadaran bahwa tiada yang lebih tinggi selain Tuhan, sehingga antar individu tidak berhak untuk merendahkan individu maupun kelompok lain.

3. Berbakti kepada orang tua

“ Kami mewasiatkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah dan menyiapinya dalam dua tahun. (Wasiat Kami,) “Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu, hanya kepada-Ku (kamu) kembali” (Q.S : Luqman/31 : 14)

Pada makna terlampir, berbakti kepada orang tua pun dapat berarti membuat keduanya bangga dan jauh dari rasa khawatir. Nilai dari ayat tersebut menekankan mengenai sulitnya orang tua yang telah berusaha untuk membesarkan sang anak, di mana anak cenderung akan berpikir dua kali untuk melakukan perbuatan buruk yang akan berdampak pada tercemarnya nama sang kedua orang tua.

4. Batasan menaati orang tua

“Jika keduanya memaksamu untuk mempersekuatku-Ku dengan sesuatu yang engkau tidak punya ilmu tentang itu, janganlah patuhi keduanya, (tetapi) pergaulilah keduanya di dunia dengan baik dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku. Kemudian, hanya kepada-Ku” (Q.S Luqman/31:15)

Pada makna terlampir, taat kepada orang tua memang sangat diperlukan, namun tetap pada batasan iman kepada Tuhan. Ayat terlampir menjabarkan bahwa ketika orang tua berlaku syirik, anak boleh tidak mengikuti hal tersebut, namun harus tetap berlaku baik pada keduanya. Hal terlampir dapat diterapkan pada pembentukan sifat tegas dan berpendirian tanpa kehilangan sifat baik hati. Penerapannya berada pada bagaimana anak harus mengetahui cara menolak sesuatu yang *munkar* (buruk) namun tetap secara hormat.

5. Perbuatan dan Konsekuensinya

(Luqman berkata,) “Wahai anakku, sesungguhnya jika ada (suatu perbuatan) seberat biji sawi dan berada dalam batu, di langit, atau di bumi, niscaya Allah akan menghadirkannya (untuk diberi balasan). Sesungguhnya Allah Maha Lembut lagi Maha Teliti.” (Q.S Luqman/31:16)

Pada penjabaran terlampir, konsep mendapat pahala setelah melakukan tindakan terpuji dan dosa untuk kelakuan buruk dapat diperkenalkan pada anak, terutama usia 7-11 tahun yang telah dapat menghubungkan sebab akibat suatu persoalan. Anak cenderung akan menyadari bahwa Tuhan selalu mengetahui apa yang diperbuat, baik secara terang-terangan maupun dalam diam. Dengan kesadaran ini, diharapkan bahwa anak akan memahami konsekuensi yang akan didapat jika melakukan hal tidak terpuji terhadap orang lain.

6. Wajib shalat

“Wahai anakku, tegakkanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar serta bersabarlah terhadap apa yang menimpamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang (harus) diutamakan.” (Q.S Luqman/31:17)

Kewajiban utama dalam agama islam Adalah shalat 5 waktu, bahkan ada keutamaan untuk menghukum anak jika sudah masa baligh jika ia tidak melaksanakan shalat. Dengan kesadaran bahwa shalat merupakan kewajibannya, ayat tersebut dapat mengajarkan anak untuk tetap disiplin dan konsisten.

7. Mendekati Kebaikan dan Menjauhi Keburukan

Pelajaran kedua dari ayat diatas berupa mendekati kebaikan dan menjauhi keburukan. Dengan pemberian kesadaran pada anak secara demikian, mereka pun cenderung lebih dapat membedakan secara tegas mana hal yang baik dan buruk.

8. Bersabar

“serta bersabarlah terhadap apa yang menimpamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang (harus) diutamakan. (Q.S Luqman/31:17)

Berkesinambungan dengan ayat sebelumnya tentang disiplin ibadah, anak dapat diperkenalkan dengan sikap sabar saat mengatasi sesuatu. Dengan pembentukan sikap sabar, tidak akan adanya tindakan gegabah yang muncul dari reaksi emosi sesaat terhadap suatu permasalahan.

9. Larangan bersikap sombong

“Janganlah memalingkan wajahmu dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi ini dengan angkuh.

Sesungguhnya Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong lagi sangat membanggakan diri.” (Q.S Luqman/31 : 18)

Dengan merendahkan hati, orang cenderung akan menempatkan diri pada ketenangan, tidak gegabah, maupun melebih-lebihkan diri pada peran sosialnya. Dengan demikian, jika diterapkan pada edukasi anak, hal terlampir sangat berguna untuk menjaga mereka dari efek kesombongan tersebut.

10. Bertakwa

“Wahai manusia, bertakwalah kepada Tuhanmu dan takutlah akan hari yang (ketika itu) seorang bapak tidak dapat membela anaknya dan seorang anak tidak dapat (pula) membela bapaknya sedikit pun! Sesungguhnya janji Allah Adalah benar, maka janganlah sekali-kali kamu diperdaya oleh kehidupan dunia dan jangan sampai karena (kebaikan-kebaikan) Allah kamu diperdaya oleh penipu.” (Q.S Luqman/31 : 31).

Ayat terlampir menegaskan bahwa manusia itu mudah terlena dengan kenikmatan yang Tuhan berikan di dunia, sehingga sering melampaui pemikiran akan kehadiran-Nya. Pendekatan makna “takwa” sesuai dengan usia sedini mungkin, dimana anak diajarkan mengenai ketuhanan. Dengan mengenal Tuhan dari sisi yang positif, anak cenderung berkembang menjadi pribadi yang mengetahui aturan dan larangan.

2.3.1 Relevansi dalam Pendidikan Karakter Anak

Pertanggungjawaban dalam agama dengan sistem pemberian pahala pada perilaku terpuji dan dosa pada perilaku buruk dapat menjadi acuan yang diperkenalkan pada anak. Pada nasihat Luqman, terdapat banyaknya ayat yang mengandung seruan untuk berbuat baik, seperti bersyukur, larangan menyekutukan Allah SWT, berbakti kepada orang tua, tetap bersikap baik namun tidak mentaati orang tua yang berlaku syirik, peringatan untuk bertanggungjawab atas tiap perbuatan, mendirikan ibadah shalat, bersabar, tidak menyombongkan diri, menyederhanakan berjalan dan melembutkan suara saat berbicara memiliki hubungan

langsung dengan tujuan pendidikan karakter anak. Nilai tersebut membentuk suatu karakter yang religius, sopan, dapat membawa diri pada lingkungan sosial dengan sifat yang tidak angkuh. Dengan mengulas nasihat yang menjadi dasar tersebut, anak secara sadar menjauhi perilaku tidak terpuji.

2.4 Teori Pembelajaran Anak

Teori pembelajaran secara interaktif memicu berdasarkan Jean Piaget dalam buku *Mark Schlichting*, untuk mempelajari lebih banyak hal. Dengan keterlibatan, anak dapat memposisikan diri sebagai subjek dan pihak yang penting yang berpengaruh pada pembelajaran. Pada tahap operasional konkret di usia 7 hingga 11 tahun, anak cenderung bergantung pada pengalaman yang nyata, namun masih sulit menghubungkan ide yang abstrak, salah satunya berupa penalaran makna dari kitab agama. Untuk memperkenalkan hal tersebut, dibutuhkan suatu metode maupun media yang membuat anak merasa terlibat serta memiliki kontrol atas pembelajaran.

Pada teori tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Erik Erikson, anak usia 7 hingga 12 tahun memiliki kesadaran pada dirinya sebagai seorang individual, dimana mereka merasa harus bertanggungjawab dan menjadi orang yang baik. Pada teori *behaviorism* yang dikemukakan oleh John B. Watson, suatu penghargaan dan hukuman dapat memotivasi anak untuk belajar. Sama halnya pada surah Luqman yang menegaskan seruan serta larangan.

Pembelajaran pun dapat menjadi lebih efektif dengan dukungan orang tua yang mendampingi maupun mengawasi anak. Dalam pandangan Islam, pendidikan agama adalah salah satu tugas utama orang tua terhadap anak-anak mereka. Nabi Muhammad SAW dalam hadisnya mengingatkan umatnya tentang pentingnya mendidik anak-anak dalam agama mereka: "Setiap orang dari kalian adalah pemimpin, dan setiap orang dari kalian bertanggung jawab atas yang dipimpinnya." (HR. Bukhari). Dengan waktu yang sering dihabiskan oleh orang tua di rumah pun, anak cenderung meniru perilaku, membutuhkan validasi, hingga mencari tempat aman untuk bercerita. Hal ini dapat dimanfaatkan lebih untuk mendidik anak dalam konteks agama.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam konteks penelitian, dibutuhkan referensi terdahulu sebagai sumber inspirasi yang relevan dengan konteks topik perancangan buku ilustrasi berbasis *augmented reality* dalam konteks pendidikan bagi anak.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	<i>Augmented Reality</i> Buku Iqra Untuk Anak Usia Dini sebagai Optimasi Minat Belajar	1. Andi Supriadi Chan 2. Andam Luckyhasnita 3. Gabriel Ardi Hutagalung 3. Pandu Pratama Putra	Penelitian ini berfokus pada persiapan penyediaan media edukasi buku iqra modern untuk mempermudah dalam belajar secara aktif dan menghindari rasa bosan bagi anak usia dini	Penggabungan antara estetika visual dengan edukasi membaca iqra melalui pemanfaatan 3D <i>augmented reality</i> untuk meningkatkan keinginan belajar huruf hijaiyah
2	Pengembangan Buku Cerita Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Anak Usia Dini	1. Cendy Novia 2. Benny Hendriana 3. Amelia Vinayastri	Penelitian ini berfokus pada permasalahan minat baca di TK Negeri Pembina DKI Jakarta dengan hasil akhir keperluan media pembelajaran berupa buku cerita yang	Pembaruan berupa mengintegrasikan buku cetak pada aplikasi <i>augmented reality</i> dengan target spesifik yaitu TK Negeri Pembina DKI Jakarta dengan tujuan

			dilengkapi teknologi aplikasi <i>augmented reality</i>	menambah minat baca pada anak
3	Analisis Desain Interaksi <i>Augmented Reality</i> pada Buku Ensiklopedia terhadap Konten Pembelajaran Anak Sekolah Dasar	1. Ester Anggun Kusumaningtyas 2. Astri Novianti	Penelitian berfokus pada pengenalan buku ensiklopedia yang dirancang khusus materi pembelajaran SD, serta bagaimana metode pembelajaran di Indonesia mengandalkan ceramah, kegiatan kelas, sesi tanya jawabm buku modul bacaan, dan penilaian ujian yang sebenarnya dapat di tingkatkan dengan <i>augmented reality</i> yang bukan	Pembaruan spesifik pada arah bahan ajar dengan konsep ensiklopedia untuk anak sekolah dasar yang diintegrasikan dengan <i>augmented reality</i>

			merupakan teknologi baru.	
--	--	--	---------------------------	--

Mengacu pada penelitian terdahulu, perancangan penulis berbasis pada pengenalan 10 Nasihat Luqman yang mengajarkan terkait pendidikan karakter pada anak usia 7-11 tahun dengan kondisi pemikiran konkret kognitif secara lebih optimal. Perancangan inovasi terlampir diwujudkan melalui buku ilustrasi cetak dengan interaktivitas teknologi *augmented reality* dengan memberikan pengalaman menarik lewat visual serta pembelajaran aktif bagi anak. Secara spesifik, pendekatan terkait kepada hubungan anak dan orang tua di rumah, sehingga orang tua senantiasa dapat mengawasi serta mendampingi anak ketika mengakses media terkait.

