

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan bagian yang sangat penting dalam konteks keberlanjutan suatu bangsa. Anak merupakan penentu kualitas sumber daya manusia serta kemajuan di masa depan. Kehidupan anak yang baik akan membuat perkembangan emosi, intelektual serta moral anak menjadi lebih baik. Kemampuan yang dimiliki anak harus tumbuh dan berkembang secara optimal, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Pada usia 4–6 tahun, seorang anak memiliki potensi yang besar disebabkan pola pikir mereka masih berkembang dengan cepat. Mereka belajar dari apa yang mereka lihat, dengar atau sesuatu yang dapat dirabanya (*learning by doing*).

Psikologis anak yang cukup rawan, masa depannya tentu akan menuju arah yang buruk dan melenceng apabila tidak mendapatkan pengajaran dan pengawasan dari orang tua seperti misalnya tindakan kekerasan dan negatif yaitu berbohong, membantah dan melawan orang tua, membuat kelompok geng anak-anak antara yang memakai iPad dan yang tidak memakai iPad. Hal ini yang bisa mengakibatkan pengaruh buruk bagi psikologis anak di masa yang akan datang. Biasanya anak cenderung mengikuti apa yang dilihatnya seperti meniru perilaku temannya di sekolah, meniru adegan dalam sinetron maupun tokoh-tokoh fiksi dalam film kartun.

Apa yang dilakukan anak-anak tersebut bukanlah suatu kesengajaan, tetapi lebih karena kurangnya bimbingan dan pengawasan orang tua serta faktor lingkungan termasuk pengaruh dari luar negeri. Pengaruh dari luar negeri tidak hanya memberi hal positif, seperti dengan menonton film kartun Disney Channel anak akan menjadi lebih mengerti Bahasa Inggris, namun

ada juga film kartun yang berpengaruh negatif seperti kekerasan tanpa pesan moral dan film percintaan yang memuat adegan berciuman dan ditonton oleh anak-anak sehingga hal itu akan berpengaruh kepada pemikiran anak-anak. Disini peran orang tua sangat vital dalam mengajarkan dan memberitahukan kepada anak karena bagaimapun juga orang tua memang bertugas dan bertanggung jawab untuk mendidik dan mengajar anaknya untuk menjadi pribadi yang baik. Tetapi kebanyakan sekarang ini orang tua semakin banyak yang sibuk dan melupakan atau kurang peduli dan bertanggung jawab kepada anaknya dan menyerahkan tugas kewajibannya kepada suster.

Oleh karena itu, penulis ingin memberikan edukasi tentang pembelajaran moral untuk anak dengan orang tuanya yang juga ikut berperan serta, dan salah satu media yang bisa diberikan untuk pengajaran moral kepada anak adalah buku interaktif dengan *packaging* yang bisa dijadikan panggung boneka dan terdapat boneka jari yang bisa dipakai orang tua untuk bercerita kepada anak. “Buku adalah jendela ilmu” itu adalah salah satu slogan pendidikan. Membaca buku adalah sumber atau kunci kesuksesan dimasa depan karena dengan membaca dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Dengan membiasakan membaca buku di usia dini akan mempengaruhi tata bahasa dan pola pikir anak-anak yang nantinya akan menentukan sifat dan jati dirinya di masa yang akan datang. Untuk itu ada baiknya jika orang tua membelikan sebuah buku bacaan yang mendidik agar anak-anak dapat mempergunakan waktunya lebih baik dan mendapatkan pembelajaran yang berharga dari membaca buku cerita tersebut.

Tetapi sangat disayangkan bahwa saat ini sulit untuk memilih bacaan yang baik untuk anak-anak, selain itu banyaknya game-game bermunculan dan banyaknya tayangan televisi yang menarik membuat perhatian anak-anak teralih. Maka dirasa penting untuk membuat sebuah buku cerita yang dapat mendidik dan membantu anak umur 4-6 tahun untuk mau belajar tentang sifat baik yang pantas dilakukan di kehidupan sehari-hari maupun sifat-sifat buruk yang harus dihindari dengan cerita-cerita yang bermanfaat dan juga untuk menarik minat baca anak.

Pembuatan buku ini diharapkan dapat memberi peran sebagai media informatif yang dapat dipakai oleh orang tua untuk memberikan sebuah sarana yang menyenangkan untuk menarik minat membaca anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan pola pikir dan psikologisnya. Penulis juga mengharapkan supaya anak yang telah membaca buku ini akan menjadi anak yang memiliki moral, tata krama dan tingkah laku yang baik, karena anak adalah masa depan bangsa.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan fenomena dan gejala yang telah diuraikan dalam Latar Belakang Masalah diatas, berikut ini akan dikemukakan dan diidentifikasi permasalahan yang muncul dari cuplikan data yang diperoleh di lapangan. Di samping itu, berdasarkan identifikasi masalah akan dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dipecahkan dan dibahas dalam penelitian tersebut, berikut adalah kajian rumusan permasalahannya, diantaranya adalah :

1. Bagaimana cara membuat buku yang menarik secara visual dan interaktif untuk mengajarkan moral pada anak usia 4-6 tahun ?
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan moral yang bersifat edukatif untuk anak usia 4-6 tahun ?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah diatas, berikut ini akan dipaparkan beberapa garis-garis besar hasil akhir yang ingin diperoleh setelah masalah ini dianalisis, diuji, dan dijawab, yaitu sebagai berikut :

1. Membuat sebuah seri buku yang mengangkat tema cerita fabel yang memiliki pesan moral agar anak menjadi pribadi yang lebih baik dan bermoral dengan memakai konsep buku cerita interaktif dengan memakai boneka jari dan panggung boneka yang menarik untuk anak umur 4-6 tahun agar imajinasi anak bisa lebih berkembang.
2. Menyampaikan pesan dan informasi yang edukatif tentang moral dengan menggunakan cerita fabel sebagai temanya dan memakai visual yang menarik beserta teks yang mendukung gambar diolah dengan sistematis agar memudahkan anak dalam menangkap isi ceritanya sehingga maksud dan makna dari cerita dapat tersalurkan dengan baik kepada anak-anak yang sedang melihat dan mendengarkan ceritanya.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah :

1.4.1.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber data secara langsung dan dilakukan oleh penulis atau yang menjadi wakil penulis. Penulis melakukan wawancara terhadap bagian psikolog anak dan orang tua.

1.4.1.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil tidak dari sumber langsung, yaitu data yang diambil dari literatur, karya sastra, artikel dan data internet yang telah dilakukan peneliti lain. Penulis banyak menggunakan buku literatur dan internet.

1.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

1.4.2.1 Wawancara

Wawancara bersifat fleksibel. Penulis mewawancarai narasumber untuk menghasilkan data nyata melalui jawaban atas pertanyaan yang ditanyakan. Selain itu penulis juga dapat mengetahui pendapat narasumber sebagai masukan untuk menentukan langkah selanjutnya.

1.4.2.2 Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan menggunakan buku sebagai referensi dan melalui media internet untuk melengkapi data yang dibutuhkan dan untuk mencari fakta yang ada.

1.4.2.3 Kuisisioner

Penulis menggunakan teknik kuisisioner dengan membagikan kepada anak-anak Taman Kanak-Kanak dengan usia 4-6 tahun.

1.5 Skema Perancangan

