

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemahaman dan pengetahuan yang tepat, tentunya sangat penting bagi semua anak, terutama pada usia dini atau saat mereka sedang belajar di sekolah. Dengan memiliki pemahaman yang tepat dan akurat, anak-anak dapat memperoleh panduan dalam proses pembelajaran mereka dan menghindari perilaku yang negatif, sekaligus menciptakan suasana yang positif di sekitar mereka. Namun, beberapa kali kita masih melihat tindakan negatif dan salah satunya perundungan pada anak, disekitar kita.

Terkadang kekerasan anak tidak hanya ditujukan kepada mereka yang lebih muda, tetapi juga kepada teman sebaya atau sebaya mereka (Yuyarti, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa kasus perundungan tidak lagi terkait hanya dengan perbedaan usia. Siapa pun bisa menjadi korban perundungan atau pelaku.

Ada kasus perundungan atau bullying yang melibatkan seorang anak SD yang tragis, yang berakhir dengan kematian. Ada seorang anak meninggal dan diketahui depresi sebab disuruh dengan mudahnya oleh teman-temannya untuk berhubungan intim dengan kucing (Dirhantoro, Bocah SD Dipaksa Teman-temannya Setubuhi Kucing Sambil Direkam, Korban Depresi hingga Meninggal, 2022). Perundungan seperti ini sudah tidak bisa ditoleransi dan menjadi bukti bahwa perilaku seperti ini masih ada di sekitar kita.

Anak-anak membutuhkan pengetahuan yang akurat dan panduan yang baik untuk mencegah kasus perundungan. Penting untuk menyediakan informasi yang mudah dipahami, terutama pada usia dini, agar kasus-kasus seperti ini dapat dikurangi di lingkungan anak-anak.

Pada Sekolah Dasar, media buku sendiri merupakan media pembelajaran untuk anak. Memang benar bahwa dalam pendidikan, buku pelajaran merupakan

salah satu alat penting untuk membantu siswa memperoleh pemahaman dari materi yang diajarkan oleh guru. Seiring dengan kemajuan teknologi dalam era saat ini, buku juga telah mengalami perkembangan dengan adanya bentuk buku digital yang dapat berupa teks atau rekaman suara. Buku digital merupakan buku yang dipublikasikan secara digital, yang dapat dibaca melalui media digital seperti tulisan atau gambar (Andina, 2011).

Pada masa kini, anak-anak usia dini yang masih berada di tingkat Sekolah Dasar telah memiliki akses ke media digital pribadi mereka sendiri (Windari, Reski, Nasution, & Lubis, 2021). Dengan demikian, perangkat elektronik atau media digital dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran anak-anak. Namun, jika tidak diarahkan dengan benar, penggunaan media digital juga dapat memiliki pengaruh negatif.

Seorang guru dapat memanfaatkan media digital seperti komputer sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan media digital pada anak-anak dapat memberikan dampak yang positif, seperti meningkatkan keterlibatan, aksesibilitas informasi yang lebih luas, dan pengembangan keterampilan teknologi. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan yang berlebihan atau tidak terkendali dari media digital juga dapat mengakibatkan dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, dan kurangnya interaksi sosial. (Yudiandari, 2018). Jika melihat sisi buruknya, anak-anak bisa menjadi candu bermain game, bahkan situs atau web terlarang. Sisi baiknya adalah anak bisa menjadikan media tersebut sebagai sumber informasi yang mendalam untuk mereka belajar.

Perkembangan buku menjadi bentuk digital, terutama buku digital yang interaktif, dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran di era modern ini. Buku digital interaktif memiliki kemampuan untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan melibatkan interaksi dari pengguna. Fitur-fitur seperti animasi, audio, video, dan pertanyaan interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak (Yudiandari, 2018). Buku digital interaktif dapat menjadi pilihan yang baik untuk pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar maupun sekolah-sekolah lainnya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Peningkatan kasus perundungan pada anak usia dini.
2. Kurangnya pembelajaran tentang pencegahan perundungan pada anak-anak usia dini.
3. Kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi anak-anak di era modern.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara pembuatan buku digital interaktif itu sendiri untuk anak?
2. Bagaimana agar buku digital mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif, khususnya anak usia dini?

1.4 Tujuan

1. Merancang buku digital interaktif tentang pencegahan perundungan di SD Negeri Sawah Baru 1, yang mencakup peran sebagai korban dan pelaku.
2. Merancang media pembelajaran interaktif yang menarik bagi anak-anak dan mempermudah pemahaman mereka.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh adalah memberikan anak-anak SD Negeri Sawah Baru 1 akses kepada media pembelajaran yang menarik dan memberikan informasi yang sesuai tentang pencegahan perundungan, dengan isi yang menarik dan pemahaman yang mudah.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat dari perancangan tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan berisi dasar atau kerangka teori yang relevan dengan perancangan tugas akhir ini. Penjelasan akan mencakup topik-topik seperti media, media pembelajaran, buku digital interaktif, perundungan (*bullying*), pencegahan perundungan untuk anak-anak, dan kerangka pemikiran yang menjadi dasar perancangan.

BAB III METODOLOGI DESAIN

Bab ini akan menjelaskan metodologi yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini. Termasuk di dalamnya adalah sistematika perancangan, metode penulis dalam mengumpulkan data, paparan data yang telah dikumpulkan, dan hasil kesimpulan yang dihasilkan dari paparan data tersebut.

BAB IV ANALISIS, KONSEP, DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini akan terdiri dari analisis permasalahan yang telah diidentifikasi, konsep komunikasi yang akan digunakan, konsep visual yang akan diterapkan, serta hasil karya berupa media utama dan media pendukung yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan berisi kesimpulan penulis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam perancangan tugas akhir ini, serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut.