

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam perkembangan pola pikir serta karakter dalam diri seseorang. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan sebuah proses perubahan tata sikap pada sekelompok orang dalam melakukan usaha untuk dewasa melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Pendidikan adalah salah satu pilar utama pembangunan masyarakat dan negara. Pendidikan merupakan salah satu aspek paling penting dalam kehidupan anak-anak. Pendidikan memiliki dampak besar dalam perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional pada anak. Pendidikan memberikan anak-anak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cabang ilmu yang memiliki sifat penting dalam perkembangan anak adalah ilmu sosial.

Sistem pendidikan di Indonesia sangat penting untuk kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya negara. Selain menyediakan pengetahuan dan keterampilan kepada generasi muda, sistem ini juga memiliki peran kunci dalam membentuk karakter, pemikiran kritis, dan nilai-nilai masyarakat. Dari segi ekonomi, pendidikan berkontribusi pada pembentukan sumber daya manusia berkualitas, mendukung pertumbuhan ekonomi. Di sisi budaya, sistem ini membantu melestarikan dan mengembangkan warisan budaya serta meningkatkan kesadaran akan keberagaman budaya di Indonesia. Dengan

demikian, peran sistem pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan holistik masyarakat.

Pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga tingkatan, yaitu pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Sistem ini melibatkan proses pembelajaran yang progresif, dimulai dari tingkat dasar untuk membangun dasar pengetahuan dan kemampuan, kemudian melanjutkan ke tingkat menengah untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, dan akhirnya mencapai tingkat tinggi yang mencakup pendidikan lanjutan dan spesialisasi. Setiap tingkat pendidikan memiliki peranannya masing-masing dalam membentuk perkembangan siswa dan persiapan mereka untuk tahapan pendidikan berikutnya atau kehidupan profesional. Dengan demikian, sistem pendidikan Indonesia mencakup rentang yang luas untuk memenuhi kebutuhan pendidikan masyarakat secara menyeluruh. Jenjang-jenjang pendidikan di Indonesia yaitu; Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, Pendidikan Tinggi

Sistem pendidikan di Indonesia dikelola oleh dua kementerian, yaitu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi(Kemendikbudristek), serta Kementerian Agama(Kemenag). Hal tersebut disebut dengan dualisme pendidikan. pengelompokkan pendidikan tersebut terbagi atas lembaga umum dan lembaga agama yang biasanya diterapkan dalam pelajaran yang disampaikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bertanggung jawab atas semua tingkatan pendidikan dan kebudayaan di Indonesia, termasuk TK, SD, SMP, MA, SMK,

dan Perguruan tinggi umum. Kementerian Agama menaungi bagian pendidikan yang mencakup jenjang pendidikan seperti RA (Raudhatul Athfal), MI (Madrasah Ibtidaiyah), MTs (Madrasah Tsanawiyah), MA (Madrasah Aliyah), dan MAK (Madrasah Aliyah Kejuruan). Pendidikan pada sektor ini memiliki fokus pada aspek keagamaan dan seringkali mengintegrasikan kurikulum agama Islam dengan kurikulum umum untuk memastikan siswa mendapatkan pemahaman holistik.

Kemendikbudristek dan Kemenag memiliki perbedaan dalam susunan kurikulum yang digunakan. Kementerian Agama (Kemenag) dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memiliki perbedaan dalam desain kurikulum karena keduanya menyusun kurikulum sesuai dengan karakteristik dan tujuan pendidikan yang berbeda. Kurikulum yang disusun oleh Kemenag memiliki fokus utama pada aspek keagamaan dan akhlak, dengan memberikan penekanan yang lebih besar pada pengajaran agama. Sebaliknya, kurikulum yang disusun oleh Kemendikbud lebih beragam, melibatkan pengembangan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Kurikulum Kemendikbud juga mencakup pengenalan pada ilmu pengetahuan umum dan budaya, serta bersifat lebih umum dan menyeluruh daripada kurikulum Kemenag yang lebih terfokus pada satu aspek saja.

Berikut merupakan perincian kurikulum 2013 untuk jenjang pendidikan SD/MI:

- 1) Kurikulum SD

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU					
		I	II	III	IV	V	VI
Kelompok A (Umum)							
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	5	5	6	5	5	5
3.	Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4.	Matematika	5	6	6	6	6	6
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B (Umum)							
1.	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
Jumlah jam pelajaran per minggu		30	32	34	36	36	36

Gambar 1 Kurikulum 13 SD

Sumber: <https://dikbud.tegalkab.go.id/mata-pelajaran-sd-berdasarkan-struktur-kurikulum-2013>

2) Kurikulum MI

Struktur Kurikulum MI, meliputi:

Mata Pelajaran		Alokasi Waktu Perpekan					
Kelompok A		I	II	III	IV	V	VI
1.	Pendidikan Agama Islam						
	a. Al-Qur'an Hadis	2	2	2	2	2	2
	b. Akidah Akhlak	2	2	2	2	2	2
	c. Fiqih	2	2	2	2	2	2
	d. Sejarah Kebudayaan Islam	-	-	2	2	2	2
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	5	5	6	4	4	4
3	Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4	Bahasa Arab	2	2	2	2	2	2
5	Matematika	5	6	6	6	6	6
6	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
7	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B							
1	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
3	Muatan Lokal	-	-	-	-	-	-
Jumlah		34	36	40	42	42	42

Gambar 2 Kurikulum 13 MI

Sumber: Keputusan Menteri Agama No. 184 tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah

Kedua kurikulum di atas menjelaskan bahwa: 1) Mata pelajaran kelompok A merupakan kelompok mata pelajaran yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat. 2) Mata pelajaran kelompok B merupakan kelompok mata pelajaran yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan/konten lokal. 3) Mata pelajaran kelompok B dapat berupa mata pelajaran muatan lokal yang berdiri sendiri. 3) Muatan lokal dapat memuat Bahasa Daerah. 4) Satu jam pelajaran beban belajar tatap muka adalah 35 menit. 5) Beban belajar penugasan terstruktur dan kegiatan mandiri, maksimal 40% dari waktu kegiatan tatap muka mata pelajaran yang bersangkutan. 6) Satuan pendidikan dapat menambah beban belajar per minggu sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik dan/atau kebutuhan akademik, sosial, budaya, dan faktor lain yang dianggap penting. 7) Untuk mata pelajaran seni budaya dan prakarya, satuan pendidikan wajib menyelenggarakan minimal 2 aspek dari 4 aspek yang disediakan. peserta didik mengikuti salah satu aspek yang disediakan untuk setiap semester, aspek yang diitu dapat diganti setiap semesternya. 8) Khusus untuk MI kurikulum dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang diatur oleh Kemenag.

Kurikulum di Indonesia memiliki beragam versi mengikuti perkembangan zaman. kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 atau sering disebut dengan K-13 merupakan pengganti Kurikulum KTSP(2006). Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap perilaku. Dalam Kurikulum 2013, terdapat penyesuaian materi

pembelajaran dengan merampingkan beberapa materi dan menambahkan materi tertentu. Materi yang mengalami penyederhanaan terdapat pada pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dan beberapa materi lainnya, sementara materi yang ditambahkan adalah materi Matematika. Kurikulum ini menekankan peran guru dalam mendorong siswa untuk melakukan observasi, mengajukan pertanyaan, berpikir logis, dan berkomunikasi untuk menggambarkan pemahaman mereka setelah mempelajari materi. Sementara itu, siswa diharapkan dapat mengembangkan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar, meningkatkan kemampuan interpersonal dan intrapersonal, serta mengasah kemampuan berpikir kritis.

Kemendikburistek meluncurkan Kurikulum Merdeka pada Februari 2022 sebagai bagian dari program Merdeka Belajar, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan kurikulum yang menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana kontennya diatur secara optimal untuk memberikan peserta didik waktu yang memadai dalam memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru diberikan keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka diberlakukan secara bertahap sebagaimana dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Keputusan tersebut

menjelaskan bahwa satuan pendidikan atau kelompok satuan pendidikan perlu mengembangkan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Kurikulum Merdeka dilakukan secara bertahap dengan ketentuan seperti berikut: a) Tahun pertama dilaksanakan bagi peserta didik dengan usia 5 sampai dengan 6 tahun pada pendidikan anak usia dini, serta peserta didik kelas I, kelas IV, kelas VII, dan kelas X pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah; b) Tahun kedua dilaksanakan bagi peserta didik dengan usia 4 sampai dengan 6 tahun pada pendidikan anak usia dini, serta peserta didik kelas I, kelas II, kelas IV, kelas V, kelas VII, kelas VIII, kelas X, kelas XI pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah; dan c) Tahun ketiga dilaksanakan bagi peserta didik dengan usia 3 sampai dengan 6 tahun pada pendidikan anak usia dini, serta peserta didik kelas I, kelas II, kelas III, kelas IV, kelas V, kelas VI, kelas VII, kelas VIII, kelas IX, kelas X, kelas XI, dan kelas XII pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Keputusan ini juga menyampaikan bahwa kurikulum merdeka mulai berlaku pada tahun ajaran 2022/2023.

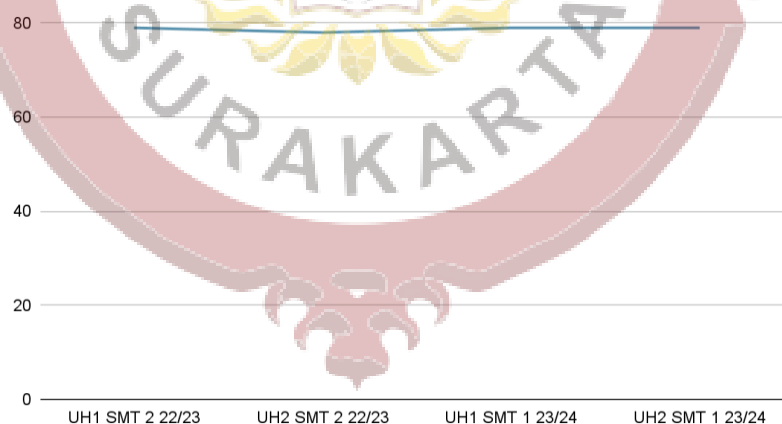
Berbeda dengan Kemendikbudristek, Kemenag yang menaungi jenjang pendidikan madrasah memiliki perbedaan dalam penyelenggaraan Kurikulum Merdeka. Kemenag dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam nomor 1443 Tahun 2023 tentang Madrasah Pelaksana Kurikulum Merdeka Tahun 2023/2024 memutuskan bahwa madrasah dapat mengimplementasikan Kurikulum Merdeka mulai tahun pelajaran 2023/2024. Keputusan tersebut juga mencakup daftar lembaga yang mulai melaksanakan implementasi Kurikulum

Merdeka, salah satunya MIM 3 Panyuran. Pada tahun pelajaran 2023/2024, MIM 3 Panyuran sudah mulai melaksanakan implementasi Kurikulum Merdeka, yang artinya MIM 3 Panyuran sudah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk pembelajaran kelas 1 dan kelas 4. Kurikulum 2013 masih digunakan untuk pembelajaran kelas 2, kelas 3, kelas 5, dan kelas 6 sesuai dengan keputusan Kemendikbudristek mengenai penerapan kurikulum merdeka yang dilakukan secara bertahap.

Perubahan kurikulum tentunya berpengaruh dengan struktur pembelajaran yang diterapkan. Namun hal tersebut tidak banyak mempengaruhi isi mata pelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum Merdeka memiliki mata pelajaran paduan mata pelajaran IPA dan IPS, yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Sama halnya dalam Kurikulum 13, mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran wajib dalam pembelajaran. Struktur kurikulum dalam Kurikulum Merdeka tidak lagi membagi mata pelajaran dengan kelompok-kelompok mata pelajaran. Sebagai salah satu lembaga pendidikan yang sedang melaksanakan implementasi Kurikulum Merdeka, penting bagi MIM 3 Panyuran menyesuaikan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. MIM 3 Panyuran pada tahun pelajaran 2024/2025, kelas 2 dan 5 akan memulai implementasi Kurikulum Merdeka. Hal tersebut akan berpengaruh pada kemampuan pengajar menyesuaikan pengajaran dari materi mata pelajaran kurikulum merdeka yang berbeda dengan kurikulum sebelumnya.

Materi mata pelajaran yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka tidak berbeda dari Kurikulum 13, namun terdapat perubahan dalam penataan materi yang disampaikan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan anak didik. Perubahan tersebut nantinya juga akan berpengaruh pada kesiapan anak didik menerima kurikulum baru, terlebih pada hasil dari pembelajaran pada kurikulum sebelumnya yang belum memuaskan atau stagnan. MIM 3 Panyuran, dalam hal tersebut terdapat pada tingkatan kelas 5 dalam mata pelajaran IPS. Permasalahan tersebut terdapat pada hasil nilai uji kompetensi yang memiliki rata-rata tidak jauh dari nilai KKM yang ditetapkan, dengan nilai KKM terdapat pada angka 70. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data sebagai berikut:

Nilai Ulangan Harian IPS Kelas 5



Gambar 3 Data nilai Ulangan Harian IPS Kelas 5
Sumber: Data MIM 3 Panyuran

Kelas 5 merupakan salah satu tingkatan kelas dalam MIM 3 Panyuran yang pada tahun pelajaran 2024/2025 akan mengimplementasikan kurikulum merdeka dalam pembelajaran. Data pada grafik di atas menunjukkan hasil dari

pembelajaran mata pelajaran IPS pada tahun pelajaran sebelumnya dianggap kurang, hal tersebut ditandai dengan adanya stagnan pada nilai-nilai ulangan harian tersebut. Dengan adanya permasalahan tersebut, penting bagi pengajar untuk menyediakan inovasi atau hal baru dalam pembelajaran agar mampu meningkatkan minat anak didik dalam proses belajar mengajar sehingga nantinya akan berpengaruh pada nilai uji kompetensi di tahun pelajaran berikutnya. Selain itu, penting juga bagi anak didik untuk memahami mata pelajaran IPS yang merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada pada setiap kurikulum.

Ilmu sosial sendiri dapat bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan interpersonal anak. Tujuan dari Pendidikan sosial antara lain mengantarkan, membimbing, dan mengembangkan potensi peserta didik agar: (1) menjadi warga negara (dan juga warga dunia) yang baik; (2) mengembangkan pemahaman mengenai pengetahuan dasar keekonomian, kesejarahan, kegeografian, sosiologian, kewarganegaraan, dan kemasyarakatan secara terpadu; (3) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan penuh kearifan dan keterampilan inkuiri untuk memahami, menyikapi, dan mengambil Langkah-langkah untuk ikut memecahkan masalah sosial kebangsaan; (4) membangun komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan menghargai serta ikut mengembangkan nilai-nilai luhur dan budaya Indonesia, dan (5) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kehidupan masyarakat yang majemuk, baik local, regional, maupun internasional.

Pendidikan sosial dapat disampaikan dengan berbagai cara, salah satunya melalui sekolah. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran penting yang tak luput dari pembelajaran yang terdapat pada sekolah-sekolah. Proses Pendidikan ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar merupakan proses sosialisasi pertama di lingkungan formal yang sangat berguna bagi siswa sekolah dasar.

Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh ketepatan dalam memilih media dan metode pembelajaran. Oleh karena itu dalam pemilihan media perlu mempertimbangkan kompleksitas dari persepsi dan faktor-faktor yang mempengaruhi penjelasan materi. Hal ini perlu dilakukan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Seleksi media yang tepat harus dilakukan agar dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan kejelasan terhadap materi yang disampaikan. Bahan pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan pengalaman peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan meningkatkan inovasi dalam pembelajaran dan menemukan cara agar proses belajar mengajar menjadi menarik untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat serta motivasi anak didik untuk belajar. Inovasi yang dapat dilakukan adalah salah satunya dengan buku interaktif.

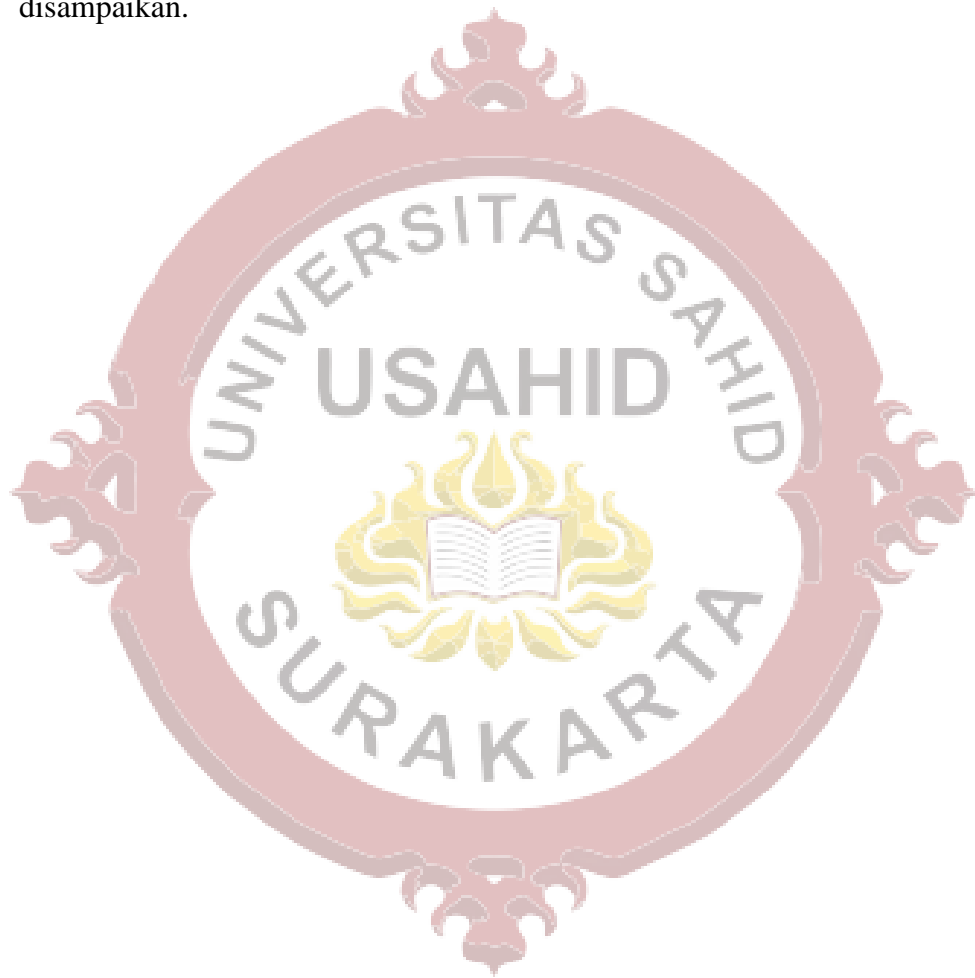
Buku interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan anak didik dapat berpartisipasi di dalamnya. Buku interaktif sering kali

menyertakan aktivitas dan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep tertentu. Hal tersebut tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman yang praktis. Buku interaktif dapat menyediakan fitur-fitur kolaboratif yang memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain atau dengan guru. Hal ini dapat merangsang diskusi dan pertukaran ide juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis.

Buku interaktif sering juga diartikan sebagai buku aktivitas. Buku interaktif dan buku aktivitas memiliki banyak kesamaan, salah satunya adalah adanya aktifitas atau interaktif pembaca dengan buku. Buku aktivitas mengandung interaksi yang memberikan rangsangan visual dan kognitif yang merangsang anak-anak untuk berpikir secara kreatif, memperbaiki keterampilan pemecahan masalah, dan mengembangkan imajinasi yang tak terbatas. buku aktivitas berisi berbagai kegiatan seperti menggambar, mewarnai Menyusun puzzle, menjelajahi labirin atau bahkan menciptakan cerita mereka sendiri, hal tersebut membantu anak mengembangkan bakat dan minatl mereka dengan cara yang menyenangkan.

Perbedaan antara buku aktivitas dan buku interaktif besar terletak pada pembaca yang dituju, buku interaktif lebih bisa ditargetkan untuk berbagai kelompok usia, tergantung pada kompleksitas yang digunakan seperti anak sekolah dasar atau bahkan remaja. Sedangkan buku aktivitas banyak menyasar anak-anak usia dini atau pre-school karena buku aktivitas mampu mencakup materi atau pembelajaran yang membantu pengembangan anak usia dini.

Maka dari itu dirancanglah buku interaktif sebagai media bantu ajar materi ilmu pengetahuan sosial dalam Tugas Akhir ini. Selain memberikan pengalaman interaktif pada anak didik, diharapkan juga buku ini mampu membantu guru untuk menyampaikan materi ilmu pengetahuan sosial yang disampaikan.



B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana konsep perancangan buku interaktif sebagai media ajar tentang pengetahuan sosial MIM 3 Panyuran, Tuban, Jawa Timur?
2. Bagaimana merancang buku interaktif sebagai media ajar tentang pengetahuan sosial MIM 3 Panyuran, Tuban, Jawa Timur?

C. TUJUAN

1. Membuat konsep buku ajar interaktif untuk anak sekolah dasar
2. Merancang buku bantu ajar interaktif untuk anak sekolah dasar

D. MANFAAT

Perancangan buku bantu ajar untuk sekolah dasar ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Perancangan buku ajar ini membantu penulis untuk mengembangkan pengetahuan dalam perancangan buku interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pihak yang dituju. Manfaat yang lain yaitu guna memenuhi syarat kelulusan strata satu (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi MIM 3 Panyuran

Buku bantu ajar ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik sehingga anak didik mampu memahami materi dengan cara yang menyenangkan.



E. TINJAUAN PUSTAKA

Langkah penting dalam sebuah proses perancangan adalah dengan mengumpulkan, menilai, dan menyaring informasi dari berbagai pustaka yang didapatkan dari sumber-sumber teks atau literatur terkait dengan topik perancangan yang dibutuhkan. Hal tersebut membantu penulis untuk memahami topik dengan baik secara menyeluruh. Dengan membaca dan menganalisis karya-karya terdahulu, peneliti dapat memperoleh wawasan yang mendalam tentang perkembangan terkait topik yang dituju.

Salah satu jurnal yang digunakan sebagai pustaka dalam perancangan buku interaktif ini adalah jurnal yang berjudul Jurnal Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif sebagai Media Edukasi Cara Merawat Gigi bagi Anak. Jurnal yang disusun oleh Irwan Husaini dkk. dari Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Jakarta ini mengatakan bahwa salah satu cara edukasi yang efektif kepada anak yaitu dengan media edukasi yang menarik seperti buku cerita ilustrasi interaktif (Husaini et al., n.d.). Buku cerita ilustrasi adalah buku yang menampilkan isi cerita dalam bentuk visual untuk mengedukasi anak dan memudahkan anak dalam penyerapan informasi. Dibanding dengan buku cerita yang didominasi oleh tulisan, buku ilustrasi interaktif memiliki tulisan yang lebih sedikit, gambar ilustrasi yang dominan serta *tools* pendukung yang interaktif sehingga melibatkan berbagai indera anak pada saat menggunakan buku tersebut.

Manfaat pengamatan pada jurnal di atas adalah dengan pengupayakan penggunaan buku interaktif mampu mempermudah penyerapan materi pada anak karena pada buku interaktif melibatkan berbagai indera anak dalam penggunaannya. Jurnal tersebut menyampaikan edukasi tentang pentingnya merawat gigi bagi anak, dengan tujuan yang sama, perancangan buku interaktif yang dilakukan kali ini adalah mengambil materi tentang ilmu pengetahuan sosial yang juga penting dalam perkembangan anak didik.

Jurnal berikutnya adalah Jurnal Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “*Self-Esteem*” sebagai Upaya Pencegahan “*Bullying*” pada Anak Usia 7-9 Tahun. Jurnal yang disusun oleh Tiza Amelia Hartono dkk. mengatakan dengan mengajarkan anak *self-esteem* anak akan mengerti bagaimana harus bersikap dan menghargai orang lain seperti ia menghargai dirinya sendiri (Amelia Hartono & Febriani, 2017). Dengan cara itulah diharapkan pelaku bullying dapat dihindarkan. Sedangkan untuk penyampaian pesan ke anak, dibutuhkan media yang menarik agar anak tidak mudah bosan dan dapat membuat proses penyerapan informasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Media yang dibuat berupa buku interaktif. Dengan buku interaktif anak dapat ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan disediakan sarana interaktif seperti *pop-up*, *lift the flap*, *touch and feel book* atau bisa juga *pull tab books* agar anak dapat lebih *fun* dalam membaca sehingga materi yang diberikan dapat diterima secara efektif.

Manfaat dari pengamatan jurnal di atas adalah bahwa dengan penggunaan buku interaktif dalam pengajaran terhadap anak mampu membuat

anak berperan aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran dapat terlaksana dengan mudah dan menyenangkan. Tentang permasalahan sosial yang dihadapi oleh anak, jurnal di atas membantu secara rinci pada masalah Self-esteem pada anak untuk mencegah bullying. Perbedaan dari perancangan yang dilakukan kali ini adalah materi yang masuk dalam buku memiliki jangkauan lebih luas mengenai permasalahan atau hal-hal sosial untuk anak. Materi yang digunakan dalam perancangan buku interaktif ini adalah materi ilmu pengetahuan sosial yang mencakup dua tema mata pelajaran IPS kelas 5 dari Kurikulum 13; Karakteristik geografis Indonesia sebagai negara agraris dan pengaruhnya, Peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat. Tema-tema tersebut sudah mencakup banyak sekali materi penjabaran seperti bentuk dataran Indonesia sampai dengan persebaran flora-fauna.

Pustaka yang digunakan selanjutnya adalah Artikel Ilmiah Perancangan Buku Interaktif untuk Mengenalkan Cara Merawat Lingkungan bagi Anak Usia 8-10 Tahun. Artikel ilmiah yang dirancang oleh Perta Nimas Asokawati, Birmani Setia Utami, dan Jasson Prestilianto dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga ini memperkenalkan lingkungan kepada anak-anak dengan membaca buku yang mampu merangsang kreativitas, imajinasi, dan keterampilan motorik anak (Asokawati & Petra Nimas, n.d.). Penelitian tersebut menganggap bahwa kelompok anak usia 8-10 tahun masih dianggap mampu mengembangkan pemikiran logisnya untuk menganalisis dan dapat mengaplikasikannya dalam menyelesaikan masalah-masalah konkret yang

dihadapi. Maka dari itu, disusunlah desain buku interaktif untuk merawat lingkungan kepada anak-anak berusia 8-10 tahun. Penelitian tersebut menghasilkan data hasil wawancara dengan 5 orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 8-10 tahun bahwa perancangan buku interaktif tersebut dinilai sangat membantu anak untuk mengajak anak merawat lingkungan. Buku tersebut tidak membosankan karena bukan hanya berisi informasi saja tetapi ditambah dengan permainan interaktif.

Artikel ilmiah tersebut membuktikan bahwa dengan penggunaan buku interaktif sebagai media pembelajaran mampu menjadikan penyampaian materi pada anak terasa lebih menarik dan menyenangkan. Artikel perancangan di atas mengajarkan anak bagaimana merawat lingkungan, sedangkan pada perancangan buku interaktif yang akan dilakukan bertujuan membantu anak didik memahami materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Artikel lain yang digunakan sebagai pustaka adalah Artikel Ilmiah Perancangan Buku Cerita Interaktif tentang *Food Waste* pada Anak-Anak Usia 6-8 Tahun di Indonesia sebagai Media Edukasi. Artikel ilmiah yang disusun oleh Faith Jonathan Langar dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya wacana mengatakan bahwa untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap masalah limbah makanan di Indonesia, perubahan diperlukan dalam berbagai aspek (Langgar et al., 2023). Salah satunya adalah modifikasi dalam bahasa dan presentasi visual yang bersifat interaktif. Diperlukan pemanfaatan visualisasi yang kreatif dan

menarik bagi anak-anak. Buku interaktif merupakan jenis buku yang berfungsi sebagai alat pembelajaran khusus, memiliki kemampuan untuk memengaruhi target audiens dan menciptakan aliran informasi dua arah antara pengarang buku dan pembacanya (*The New Oxford Dictionary of English*, 2003). Buku cerita interaktif menjadi media pembelajaran yang efektif untuk anak usia 6-8 tahun karena berbagai alasan yang mendukung.

Artikel ilmiah tersebut Kembali memilih media pembelajaran yang interaktif karena mampu meningkatkan minat anak-anak terhadap informasi yang disampaikan berupa pemanfaatan limbah. Isu sosial lingkungan yang diangkat dalam perancangan di artikel tersebut merupakan sebagian dari mata pelajaran IPAS kelas 5 yang nantinya akan digunakan sebagai materi dalam perancangan buku interaktif. Hal yang membedakan adalah materi yang dicakup. Materi IPS sebetulnya juga mencakup masalah lingkungan seperti halnya perancangan pada artikel sebelumnya namun dalam perancangan buku interaktif kali ini menggunakan materi yang berbeda. Buku interaktif yang akan dirancang menggunakan materi geografi dan perekonomian Indonesia sesuai dengan materi IPS untuk kelas 5 dalam Kurikulum 13.

F. LANDASAN TEORI

1. Perancangan

Perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan merancang. Dalam pandangan Soetam Rizky (2011: 140),

perancangan merupakan suatu tahapan di mana suatu konsep atau proyek didefinisikan dengan berbagai teknik, melibatkan penjelasan mengenai struktur dan komponen secara rinci, serta mempertimbangkan keterbatasan yang mungkin muncul selama pelaksanaan proyek tersebut (Hadi Pratama & Irawan, 2022).

Perancangan adalah sebuah proses atau tahapan terhadap suatu tujuan yang di dalamnya terdapat konsep atau struktur tertentu. Perancangan merupakan hasil dari proses pemecahan masalah yang melibatkan pemikiran logis dan kreatif. Perancangan merujuk pada proses merencanakan, membuat, atau mengembangkan suatu bentuk atau struktur sesuai dengan tujuan tertentu. Perancangan mencakup perencanaan dan penyusunan rencana, gambar, atau konsep untuk menciptakan sesuatu. Perancangan dapat berkaitan dengan desain produk, sistem, lingkungan, atau konsep-konsep lainnya. Perancangan melibatkan upaya untuk menciptakan sesuatu dengan merinci Langkah-langkah atau unsur-unsur yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Perancangan memiliki beberapa tahapan:

- a) Menetapkan target atau tujuan. Perancangan yang dilakukan harus memiliki tujuan tertentu agar perancangan mampu memenuhi atau mengatasi masalah yang sedang dihadapi.
- b) Membuat kerangka kerja. Kerangka kerja disusun agar tidak ada kekurangan atau pengulangan konsep dan menjadikan perancangan sesuai dengan target yang dituju.

- c) Mencari ide kreatif. Tahapan penting dalam perancangan adalah dengan menciptakan ide kreatif. Ide kreatif mampu muncul dari berbagai sumber dan cara. Beberapa metode dan sumber untuk menggali ide kreatif melibatkan penyusunan sketsa konsep, sesi brainstorming atau pertukaran ide, serta eksplorasi dan modifikasi terhadap desain yang telah ada sebelumnya.
- d) Visualisasi. Perancangan visual dapat dilakukan dengan memilih atau focus pada hal-hal teknis seperti layout, background, pemilihan jenis font/huruf, warna atau elemen-elemen yang lainnya.

Perancangan merupakan proses merencanakan, membuat, atau mengembangkan suatu bentuk atau struktur dengan tujuan tertentu. Perancangan melibatkan pemikiran logis dan kreatif yang memiliki beberapa tahapan untuk mewujudkan perancangan yang detail serta rinci sehingga dapat dengan maksimal mencapai tujuan.

2. Buku Interaktif

Buku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Interaktif dalam KBBI juga memiliki pengertian bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Interaktif sendiri juga memiliki makna timbal balik antara komunikator(Saas Asela et al., 2020).

Buku interaktif merupakan buku yang berisi informasi yang di dalamnya mencakup pula aktifitas antar pembaca dan buku. Buku interaktif seringkali dilengkapi dengan fitur-fitur seperti suara, animasi, gambar

bergerak, teks yang dapat diubah, dan kadang-kadang juga interaksi langsung dengan elemen di dalam buku.

Buku interaktif memiliki berbagai jenis, seperti berikut:

- a. Buku interaktif *pop up*, merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat dan membentuk objek 3 dimensi yang seakan muncul dari halaman buku.
- b. Buku interaktif *peek a book*, atau kadang disebut dengan buku interaktif *lift a flap*, merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui informasi di balik halaman tersebut.
- c. Buku interaktif *pull tab*, merupakan buku interaktif berupa kertas yang dapat ditarik dan memunculkan informasi yang ingin disampaikan dalam buku.
- d. Buku interaktif *hidden object book*, merupakan jenis buku yang mengajak pembaca atau anak untuk menemukan hal-hal tersembunyi dalam halaman buku.
- e. Buku interaktif *games*, merupakan jenis buku interaktif yang menggunakan permainan sebagai media interaksi dengan pembaca, permainan yang digunakan biasanya menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.
- f. Buku interaktif *participation*, merupakan jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu yang bertujuan untuk menguji penjelasan atau

informasi yang sebelumnya disampaikan dalam halaman sebelumnya.

- g. Buku interaktif *play-a-song*, atau juga disebut *play-a-sound* merupakan jenis buku interaktif yang memiliki tombol-tombol atau bagian tertentu yang akan mengeluarkan suara atau informasi tertentu apabila pembaca melakukan aksi pada bagian-bagian tersebut.
- h. Buku interaktif *touch and feel*, merupakan jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk anak usia dini atau *pre-school* yang sedang dalam masa mengenal tekstur atau *sense*. Buku jenis ini akan menyajikan berbagai media yang memiliki tekstur.
- i. Buku interaktif campuran, merupakan jenis buku interaktif yang di dalamnya memiliki berbagai bentuk interaksi yang digunakan dalam menyampaikan informasi atau cerita dari buku tersebut.

Buku interaktif adalah jenis buku yang dirancang khusus untuk melibatkan pembaca dalam pembelajaran dan hiburan dengan menggunakan elemen interaktif. Buku interaktif memiliki berbagai jenis yang menyesuaikan dengan tujuan buku interaktif itu sendiri. Interaktif yang disediakan oleh buku interaktif menjadikan kegiatan membaca lebih menarik dan menyenangkan.

3. Media Pembelajaran

Media adalah perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh di penerima pesan (Nunu et al., 2020). Pembelajaran adalah proses menghasilkan belajar yang

dirancang sedemikian rupa untuk mendukung dan mempertahankan proses belajar (Gagne, 1985). Gagne & Briggs (1979) juga mendefinisikan media pembelajaran sebagai perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, termasuk buku, pemutar kaset, rekaman kaset, video, pemutar video, film, slide, foto, ilustrasi, grafik, televisi, dan komputer.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan dan materi yang ingin disampaikan berupa pesan pembelajaran.

Secara umum media dalam pembelajaran mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
- c. Menimbulkan semangat belajar peserta didik yaitu interaksi lebih langsung antara murid dan guru.

- d. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan, dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga menciptakan kreativitas dan karya inovatif.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk pendidikan. (Somantri, 2001). Gross (Kosasih Djahiri, 1981: 1) menggambarkan Ilmu Sosial sebagai suatu disiplin intelektual yang secara ilmiah memeriksa manusia sebagai makhluk sosial.

Pengertian-pengertian berikut menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang di dalamnya mempelajari hubungan antar manusia dalam sebuah masyarakat. Fokus ilmu sosial terletak pada manusia sebagai anggota masyarakat dan pada kelompok atau masyarakat yang ia bentuk. Tujuan dari pembelajaran IPS yakni siswa yang tadinya belum dewasa dapat menjadi dewasa. Dewasa disini artinya siswa dapat hidup mandiri tidak bergantung pada orang lain serta dapat hidup di lingkungan dengan mematuhi norma-norma yang berlaku di lingkungan

setempat. Pengetahuan sosial juga dapat membantu mengoptimalkan bakat dan kemampuan siswa agar lebih sensitif terhadap permasalahan individual maupun sosial masyarakat. Selain itu, pengetahuan sosial memiliki dampak positif dalam memperbaiki segala bentuk ketidakseimbangan yang terjadi, serta membekali anak didik dengan keterampilan untuk mengatasi tantangan sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang melibatkan diri mereka sendiri maupun masyarakat secara keseluruhan.

Ruang lingkup IPS dibagi menjadi beberapa aspek yaitu:

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan social, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah, dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.
- d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

(tasrif, 2008:4)

Ilmu pengetahuan sosial mempelajari hubungan antar manusia dalam suatu lingkungan masyarakat, hal tersebut mencakup hubungan antar individu maupun kelompok. Ilmu pengetahuan sosial dalam sekolah mampu membantu anak didik menjadi pribadi yang mandiri dan patuh terhadap norma-norma sosial yang berlaku. Ilmu sosial memiliki dampak positif

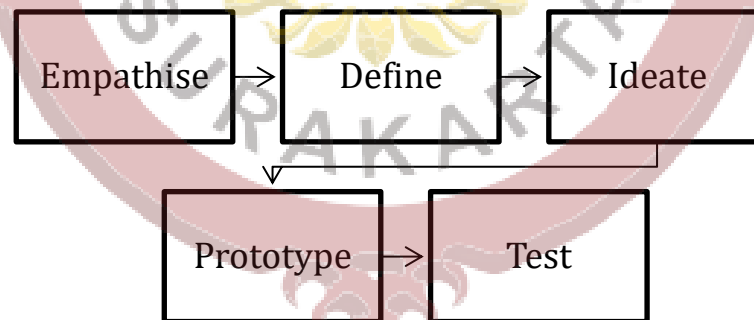
dalam memperbaiki ketidakseimbangan dan membekali anak didik dalam mengatasi masalah sosial yang ada di sekitar mereka.

G. METODOLOGI PERANCANGAN

1. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan adalah sebuah tahapan dimana suatu proses perancangan menggunakan cara tertentu agar dapat mencapai tujuan yang dimaksudkan dalam perancangan. Metode perancangan membantu perancang mengembangkan ide gagasan dalam rancangan yang dilakukan. Metode yang digunakan dalam perancangan buku interaktif kali ini adalah metode *design thinking*.

2. METODE DESIGN THINKING



Gambar 4 Bagan Design Thinking
Sumber : Stanford d.school

Design thinking atau dapat diartikan dengan metode pemikiran desain merupakan alat yang digunakan dalam suatu pemecahan masalah, yang dalam prosesnya *design thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. Setiap proses *design thinking* berasal dan ditujukan pada manusia (Hussein 2018:10). Metode *design thinking* memiliki