

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan serta perkembangan yang unik. Anak memiliki pola pertumbuhan serta perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi untuk bersosialisasi. Masa ini dikenal dengan masa keemasan (*Golden Age*) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat sekaligus paling sibuk. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam PAUD adalah aspek sosial, karena pada kodratnya setiap manusia hidup sebagai makhluk individu dan juga makhluk sosial demikian juga anak usia dini. Keseharian anak usia dini tidak terlepas dari interaksi sosial dengan lingkungan sekitar termasuk dalam pembelajaran dengan guru, teman-teman dan dengan orang tuanya sendiri. Anak akan diterima dengan baik oleh lingkungan sekitar jika mempunyai kemampuan sosial yang baik.

Kemampuan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk bersosialisasi dengan orang lain, baik orang disekitarnya, maupun orang-orang jauh dari lingkungan sekitarnya. Salah satu hal yang penting dalam bersosialisasi adalah bagaimana anak memiliki perilaku sosial yang baik agar anak mudah diterima di lingkungannya. Untuk itulah sangat penting seorang anak ditanamkan perilaku sosial yang baik sejak dini. Perilaku sosial yang perlu dimiliki salah satunya adalah anak memiliki empati (Salsabila et al., 2021).

Empati merupakan kemampuan dasar manusia yang penting dalam kehidupan sosial sehari-hari. Ini mengacu pada kemampuan untuk merespon secara afektif terhadap emosi orang lain dengan tujuan untuk bereaksi secara adaptif terhadap kebutuhan orang lain seperti menghibur, mendukung, ataupun memaafkan. Empati merupakan landasan untuk semua perilaku prososial. Tanpa perasaan tersebut, seorang anak tidak akan dapat berperilaku secara alami dalam tindakan menolong, berbagi, dan penuh kasih sayang (Sumarni et al., 2020).

Dalam kenyataannya masih banyak anak yang memiliki rasa empati yang belum berkembang secara maksimal. Rasa egosentrik tinggi yang dimiliki anak dapat menimbulkan pada anak rasa kurangnya bertoleransi, rasa kasih sayang dan peduli dengan temannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sadiyah (2024, hlm. 59) yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun melalui Bermain Kooperatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara” sebagian besar menunjukkan masih kurangnya memiliki rasa empati terhadap teman karena kesibukan serta keterbatasannya orang tua mendampingi anak sehingga belum maksimal dalam menstimulasi keterampilan sosialnya. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Jazilurrahman dkk (2022, hlm. 3295) dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini” permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu orang tua tidak menuntut anak untuk bermain dengan teman sebayanya atau selalu menemaninya di luar kelas. Akibatnya, anak menjadi tidak bersosialisasi dengan teman sebayanya yang dapat menghambat perkembangan empati anak. Kemudian penelitian yang

dilakukan oleh Dialektika (2020, hlm. 158) dalam penelitiannya yang berjudul “Hasil Kemampuan Empati Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita Menggunakan Media *E-Bigbook*” ditemukan bahwa kemampuan empati anak masih belum berkembang dengan baik yang disebabkan karena kurangnya stimulasi pemahaman tentang rasa empati yang diberikan bagi anak. Kemudian dari beberapa metode yang digunakan guru dalam penyampaiannya tentang empati masih kurang diimbangi dengan contoh langsung yang dapat dilihat oleh anak serta menggunakan media kurang berinovasi dan menarik sehingga bersifat monoton.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan terhadap anak-anak kelompok A di TK Plus Daarul Husna, terdapat beberapa anak yang menunjukkan masih rendahnya empati, hal tersebut terlihat dari sebagian besar ketika melihat temannya terjatuh atau situasi sulit lainnya lalu menangis anak tidak bertanya apakah temannya baik-baik saja namun malah menertawakan bahkan mengejek temannya. Anak mengambil mainan dari temannya tanpa memikirkan bahwa temannya akan merasa sedih atau marah serta tidak peduli bahwa tindakan mereka menyebabkan ketidaknyamanan bagi temannya. Setelah tidak sengaja melukai teman saat bermain (misalnya, dengan tidak sengaja mendorong atau menabrak atau menginjak), anak tersebut merasa tidak perlu untuk meminta maaf atau menunjukkan bahwa mereka menyesal dan peduli atas apa yang terjadi. Hal ini terjadi karena terdapat orang tua yang hanya membiarkan anak menyebabkan ketidaknyamanan bagi temannya namun tidak adanya penjelasan yang anak lakukan kurang baik. Dalam permasalahan ini guru mencoba menstimulasi keterampilan sosial anak hanya dengan pembelajaran metode ceramah yang

monoton namun belum diimbangi dengan penggunaan variasi media dalam kegiatan belajar media yang dapat dilihat langsung juga contohnya oleh anak. . Selain itu metode ceramah bukanlah satu-satunya cara untuk belajar, diperlukan juga cara yang menyenangkan dan mendukung membuat belajar lebih mudah dan mencapai prestasi yang memuaskan (Alam et al., 2024).

Salah satu metode yang dapat digunakan ialah dengan bercerita, Nurjanah (2020) mengatakan bahwa bercerita dapat mendorong anak untuk memberikan "makna" pada proses belajar, terutama mengenai empati, ini memungkinkan anak-anak untuk mendefinisikan rabaan psikologi mereka tentang bagaimana mereka harus melihat masalah dari sudut pandang orang lain. Melalui bercerita juga dapat memberikan pengetahuan kepada anak, dapat juga membantu dalam menanamkan pesan-pesan moral pada anak melalui buku cerita yang dapat menjadi contoh untuk meningkatkan empati anak. Kemudian penggunaan buku cerita dengan gambar akan lebih menarik minat anak dan membuat anak lebih mudah memahami maksud isi cerita.

Adipta dkk (dalam Putrislia & Airlanda, 2021: 2037) mengatakan buku cerita bergambar adalah cerita yang ditulis dengan gaya santai dengan gambar-gambar yang membentuk satu kesatuan. Tema dalam cerita bergambar juga sering dikaitkan dengan pengalaman personal/pribadi, sehingga pembaca dapat dengan mudah mengidentifikasi dirinya melalui perasaan dan tindakannya sendiri melalui penggambaran tokoh-tokoh utamanya.

Kemudian seiring dengan perkembangan zaman yang serba digital, bentuk buku juga ikut berkembang menjadi sesuatu yang berbentuk digital, dengan

keunggulan buku digital lebih mudah untuk dibawa, lebih tahan lama dan mudah digunakan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan keberadaan buku digital ini juga dapat dimanfaatkan dalam sistem pendidikan pada proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Ratnasari & Zubaidah (dalam Putrislia & Airlanda, 2021: 2037) berpendapat bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perubahan dalam berbagai aspek, termasuk salah satunya adalah perubahan alat bantu mengajar ke era digital. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyumbangkan suksesnya sebuah kegiatan pembelajaran. Namun, salah satu yang belum terlihat dan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu pemberian materi pembelajaran dengan buku digital.

Aprilia dkk (dalam Putrislia & Airlanda, 2021: 2038) berpendapat dengan adanya buku digital ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media buku *e-book* sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan bantuan media buku *e-book* cerita bergambar. Media *e-book* dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakkan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media buku digital. Dengan demikian, anak akan lebih mudah mencerna bahan materi dari pada tanpa bantuan media buku digital.

Dengan menggunakan *e-book* bergambar selain sebagai salah satu alternatif kebaruan dalam metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan lebih memudahkan dalam mendapat lebih banyak materi cerita bergambar secara digital dibandingkan dengan buku biasa. Dengan lebih banyak materi *e-book*

bergambar yang lebih mudah diakses juga dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan contoh yang terlihat dari gambar yang ada dalam *e-book* yang disampaikan dalam materi pembelajaran yang dapat lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik dari lebih banyak variasi dengan tambahan fitur yang terdapat pada *e-book* dari pada buku biasa.

Wahiddah dkk (2022: 4183) “Pemanfaatan *E-book* ini dapat dilakukan sebagai upaya inovasi dalam menyampaikan materi ajar dalam bentuk digital dengan ragam warna, bentuk, variasi fitur, dan ragam multimedia lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik.”

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “Penggunaan *E-Book* Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Empati pada Anak Usia 4-5 Tahun” untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan *E-Book* Cerita Bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Plus Daarul Husna, sehingga kedepannya dapat memberikan arah pandang baru terhadap penggunaan *e-book* cerita bergambar sebagai salah satu media pembelajaran di bidang pendidikan anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun?

2. Bagaimana proses penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun?
3. Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan anak dalam penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun
2. Untuk mengetahui proses penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dan anak dalam penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak di tingkat PAUD khususnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi:

1. Bagi Guru

Memberikan masukan dalam meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan *e-book* cerita bergambar.

2. Bagi Anak Usia Dini

Diharapkan dapat membantu anak memahami pembelajaran dalam meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun di melalui penggunaan *e-book* cerita bergambar.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian penggunaan *e-book* cerita bergambar ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dalam proses pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Empati

Empati adalah kemampuan setiap orang untuk mengalami apa yang orang lain rasakan atau memposisikan diri seperti yang dialami orang lain. Adapun indikator dalam mengidentifikasi empati pada anak usia 4-5 tahun bisa dilakukan

dengan mengamati beberapa indikator perilaku berikut: 1) menunjukkan perhatian pada perasaan orang lain, 2) menghindari tindakan yang menyakitkan, 3) merespons terhadap emosi orang lain, 4) Anak Meminta maaf setelah menyakiti orang lain.

2. *E-Book* Cerita Bergambar

E-Book (*electronic book*) dalam bahasa Indonesia Buku elektronik atau buku digital adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar yang dibuka dan dibaca melalui perangkat *gadget* seperti komputer, laptop, tablet serta *handphone*. Buku elektronik berbentuk data digital mudah dibawa dan tahan lama bila dibandingkan dengan buku cetak serta umumnya buku digital memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari dan ditemukan. Terdapat berbagai format buku elektronik yang populer, antara lain adalah teks polos, *pdf*, *jpeg*, *doc lit*, *ePub* dan *html*.

Cerita bergambar adalah sebuah cerita ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan fakta atau gagasan tertentu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *e-book* cerita bergambar ialah buku elektronik atau buku digital yang berisi cerita dan dibuat dengan gaya bahasa ringan serta dilengkapi dengan gambar agar lebih mudah dipahami. *E-Book* Cerita bergambar ini bisa digunakan dengan metode bercerita bertujuan untuk

memudahkan memudahkan anak dalam memahami isi cerita melalui gambar sebagai contoh yang dapat dilihat walaupun anak juga belum bisa membaca.

Pada penelitian penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun di TK Plus Daarul Husna dilakukan dengan menyampaikan pembelajaran untuk meningkatkan empati anak dengan melihat langsung contohnya melalui gambar yang terdapat pada cerita. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan empati pada anak usia 4-5 tahun di TK Plus Daarul Husna yaitu sebagai berikut: 1) guru mempersiapkan laptop yang berisi *e-book* cerita bergambar, 2) guru mempersiapkan *speaker bluehooth* dan menghubungkannya dengan laptop, 3) guru mempersiapkan proyektor agar bisa dilihat bersama dalam kelompok besar, 4) guru mempersiapkan posisi duduk untuk anak dalam keadaan aman dan nyaman, 5) guru menyampaikan tujuan dan teknis pembelajaran, 6) Anak siap menyimak cerita, 7) guru memberikan tindak lanjut berupa pertanyaan yang dapat mendorong anak untuk berbagi pendapat dan berdiskusi berkaitan isi cerita, 8) guru meberikan pujian dan umpan balik positif untuk anak. Serta umpan balik yang konstruktif untuk membantu anak memahami apa yang mereka pelajari dengan baik.