

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri keempat mendorong perubahan pesat menuju transformasi digital di segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Hal ini mendorong dilakukannya integrasi teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sebagai persyaratan untuk semua jenjang pendidikan. Pendidikan di Indonesia sedang dalam proses menerapkan kebijakan merdeka belajar di mana digitalisasi sekolah menjadi salah satu prioritas.¹ Dalam konteks pendidikan anak usia dini, banyak studi empiris telah menyoroti pentingnya pemanfaatan teknologi digital karena dampak positifnya terhadap hasil belajar.² Sebagaimana yang terjadi pada revolusi industri, proses transformasi digital di Indonesia juga mulai dikembangkan di masa pandemi COVID-19. Pandemi global COVID-19 telah mengharuskan pendidik menggunakan berbagai teknologi digital untuk meningkatkan pembelajaran anak usia dini baik di rumah maupun di sekolah.

NAEYC atau *National Association for The Education of Young Children* mendefinisikan anak usia dini sebagai anak yang berada pada usia 0 sampai 8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di Taman Penitipan Anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah, TK dan SD³. Pendidikan anak usia dini di Indonesia memberikan layanan untuk usia 0 sampai 6 tahun dalam mempersiapkan pendidikan lebih lanjut sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Republik Indonesia

¹ Sekretariat GTK. “Mendikbudristek Meluncurkan Program TIK Kita Harus Belajar (KIHAJAR) 2021” (<https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/mendikbudristek-meluncurkan-program-tik-kita-harus-belajar-kihajar-2021>, Diakses pada 28 Desember 2022)

² Wenwei Luo, Ilene R. Berson, Michael J. Berson, Hui Li. “Are Early Childhood Teachers Ready for Digital Transformation of Instruction in Mainland China? A Systematic Literature Review”, *Journal Children and Youth Service Review*. 2021, Vol. 120, hlm. 1-15.

³ NAEYC, *A Conceptual Framework for Early Childhood Professional Development*, 1993, hlm. 2.

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14. Pendidikan anak usia dini membantu mempersiapkan kepribadian anak sebagai makhluk sosial.

Anak usia dini sebagai makhluk sosial tidak bisa dipisahkan dengan keberadaan manusia lainnya. Keseharian anak tidak lepas dari interaksi dengan lingkungan, baik saat bermain dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa di sekitarnya. Salah satu hal penting dalam interaksi sosial adalah memiliki perilaku sosial. Adapun pola perilaku sosial anak usia 5-6 tahun menurut Hurlock yaitu kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, dan perilaku kelekatan.⁴ Anak diharapkan memiliki perilaku sosial yang baik agar mudah diterima dalam lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas di salah satu lembaga PAUD wilayah Jakarta Utara, peneliti mendapatkan informasi bahwa terdapat 4 dari 10 anak pada usia 5-6 tahun yang cukup intens merebut mainan teman, mengganggu teman, dan tampak kurang peduli ketika temannya menangis akibat perbuatan tersebut. Perilaku ini menunjukkan kurangnya kepekaan dan kemampuan empati anak terhadap kebutuhan dan perasaan temannya. Anak juga tampak belum mampu memosisikan dirinya pada posisi temannya ketika direbut mainannya.

Empati merupakan kemampuan dasar yang penting dalam kehidupan sosial. Menurut Schickedanz, dkk., empati adalah kemampuan memahami perasaan dan pikiran orang lain.⁵ Empati memungkinkan seseorang merasakan apa yang dirasakan orang lain dan membantu untuk menempatkan diri sendiri pada posisi orang lain. Menurut Hurlock, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain, tetapi di samping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di posisi orang

⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Meitasari, Terj.) (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 262-265.

⁵ Judith A. Schickedanz, dkk., *Understanding Children and Adolescents* (USA: A Pearson Education Company, 2001), hlm. 13.

lain.⁶ Berdasarkan kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan empati merupakan kemampuan seseorang dalam memahami kondisi orang lain dan memposisikan diri pada keadaan tersebut.

Empati merupakan salah satu faktor penting dalam proses terjadinya interaksi sosial. Kemampuan empati berhubungan erat dengan proses interaksi karena anak tidak dapat dikatakan berempati tanpa adanya tindakan sosial. Hoffman menyatakan bahwa perkembangan empati sejak usia dini adalah awal perilaku prososial.⁷ Anak akan kesulitan berperilaku secara alami dalam tindakan prososial seperti menolong, berbagi, dan penuh kasih sayang tanpa kemampuan empati. Sebagai contoh, ketika ada teman yang bersedih, anak dengan empati yang baik akan ikut merasakan kesedihan temannya. Anak mungkin tidak ikut menangis seperti temannya, namun ada perasaan yang mengusik hatinya sehingga ikut tergerak untuk mencoba menenangkan temannya dengan caranya sendiri. Misalnya dengan memeluk, merangkul, menghapus air mata, atau mengatakan kata-kata yang membuat temannya merasa tenang. Hal ini menunjukkan empati merupakan landasan untuk perilaku prososial.

Empati pada anak usia taman kanak-kanak merupakan keterampilan yang sangat langka. Hurlock menyatakan bahwa kemampuan empati mulai muncul pada akhir masa kanak-kanak awal atau sekitar enam tahun.⁸ Semua anak memiliki dasar kemampuan untuk berempati, namun memiliki kadar yang berbeda-beda. Ahli teori seperti Piaget dan Freud berpendapat bahwa anak usia dini belum mampu secara kognitif dan masih egosentris untuk dapat mengalami empati. Penelitian yang dilakukan oleh McDonald dan Messinger membuktikan bahwa anak usia dini dapat menampilkan berbagai perilaku empati.⁹ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak usia dini dapat mengungkapkan perhatian empatik dan perilaku membantu.

⁶ Hurlock, *op. cit.* hlm. 118.

⁷ Martin L. Hoffman, *Empathy and Moral Development: Implications for Caring and Justice* (New York: Cambridge University Press, 2000), hlm. 29.

⁸ Hurlock, *loc. cit.*

⁹ Hyojin Kim. "Empathy In The Early Childhood Classroom: Exploring Teachers' Perceptions, Understanding and Practices", *Indiana University*. 2017, hlm. 1-2.

Empati tidak muncul begitu saja secara otomatis pada anak-anak. Meskipun anak terlahir dengan kemampuan untuk berempati, perkembangannya membutuhkan stimulasi. Menstimulasi kemampuan empati pada anak dapat dilakukan sejak dini. Pengembangan empati pada anak sangat penting karena sikap empati dapat membantu anak untuk berhubungan baik dengan orang lain, bergaul bersama teman-teman, dan dapat menjadi bekal anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan bermasyarakat kelak. Pengembangan sikap empati diharapkan dapat menjadikan anak memiliki sifat baik hati, bijak, dan mudah bersosialisasi.¹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa empati dapat merangsang perkembangan sikap sosial dan emosional anak menjadi lebih baik.

Berdasarkan temuan masalah dari wawancara yang telah dilakukan maka dibutuhkan metode yang dapat menstimulasi kemampuan empati anak. Hasil penelitian Gunnestad, Morreaunet, dan Onyango mengungkapkan bahwa dengan menstimulasi anak melalui beberapa metode pembelajaran seperti metode bercerita, mendongeng, bermain peran, sosiodrama, dan *cooperative learning* dapat memunculkan kemampuan empati anak.¹¹ Metode bercerita membantu anak membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Bercerita mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dengan bercerita guru dapat membantu mengembangkan nilai-nilai sosial di dalamnya termasuk kemampuan empati anak.¹² Metode bercerita dapat disampaikan melalui berbagai media seperti *big book*, boneka tangan, dan sebagainya. Pada penelitian ini penulis tertarik untuk menggunakan media audio visual berupa komik digital.

¹⁰ Ratna Sari Hutasuhut, A., & Yaswinda. "Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini Di Kota Padang", *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2020, Vol. 4, No. 2, hlm. 1239.

¹¹ Arve Gunnestad, Sissel Morreaunet, & Silas Onyango. "An International Perspective on Value Learning In The Kindergarten", *Early Child Development and Care*. 2015, Vol. 185, No. 11, hlm. 1894.

¹² Debora Meiliana Limarga. "Penerapan metode Bercerita dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini", *Tunas Siliwangi: Jurnal STKIP Siliwangi Bandung*. 2017, Vol. 3, No. 1, hlm. 86-104.

Komik digital adalah salah satu jenis penceritaan digital di mana rangkaian gambar statis digabungkan dengan teks dalam gaya naratif dan digunakan sebagai alat belajar mengajar¹³. Komik bukanlah hal baru dibidang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini. Komik dapat membantu anak-anak memahami topik yang rumit dan abstrak, serta membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif. Gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks cerita sehingga lebih menarik dan pesan lebih mudah diterima oleh anak. Visual dan cerita yang kuat membuat media ini efektif dalam memotivasi dan meningkatkan minat belajar anak. Kelebihan komik digital tersebut sudah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Christina Sidiropoulou, Ifigeneia P., dan Kostas D.D., di mana komik digital dapat meningkatkan proses belajar mengajar.¹⁴ Kelebihan komik digital sebagai media pembelajaran seperti yang sudah dijabarkan tersebut mendorong peneliti untuk menggunakan komik digital sebagai media stimulasi kemampuan empati anak usia 5-6 tahun.

Komik digital dapat menjadi alternatif dalam membantu permasalahan kemampuan empati anak di lembaga sekolah. Komik digital dapat menyampaikan cerita yang mengandung nilai-nilai empati dengan harapan untuk mengasah perasaan, pemahaman, dan perilaku empati. Konsep empati akan diperkenalkan kepada anak melalui visual dan cerita pada media komik digital. Dari hasil observasi diketahui ketersediaan fasilitas proyektor *Liquid Crystal Display* di lembaga sekolah belum dimanfaatkan dengan baik. Hasil temuan tersebut dikonfirmasi langsung oleh kepala sekolah bahwa lembaga jarang menggunakan fasilitas proyektor LCD. Padahal penggunaan proyektor LCD dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, situasi kelas menjadi kondusif karena perhatian tertuju pada layar proyektor, serta antusias

¹³ Nur Acanca. "An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics", *Int. Online J. Educ. Teach.* 2020, hlm. 1550–1570.

¹⁴ Christina Sidiropoulou, Ifigeneia Pagouni, & Kostas D. Dinas. "Multimodal Texts and Linguistic Development In Early Childhood Education: Comics' Impact On Oral Language Skills". *Education in the 21st Century: Challenges and Perspectives.* 2018, hlm. 645-654.

memahami materi menjadi lebih tinggi¹⁵. Oleh karena itu, komik digital dapat digunakan di lembaga sekolah secara optimal dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media komik digital untuk menstimulasi kemampuan empati anak. Berbeda dengan komik digital yang biasanya menggunakan *e-book (electronic book)*, komik digital yang akan peneliti kembangkan berbentuk *comic web*, memiliki fitur audio, dan bisa diakses menggunakan link atau *QR code*. Komik digital tersebut akan menggambarkan interaksi sosial anak di sekolah yang mengandung perilaku empati. Komik digital akan diimplementasikan di salah satu lembaga PAUD Jakarta Utara dengan cara menampilkan file komik menggunakan proyektor LCD untuk kemudian pendidik sebagai fasilitator memperkaya contoh, memberikan pemahaman, serta dorongan untuk mencapai kemampuan empati. Media komik digital diharapkan dapat menstimulasi kemampuan empati anak usia 5-6 tahun sehingga dapat meningkatkan kesadaran diri anak dalam menjalin hubungan sosial.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pentingnya komik digital untuk menstimulasi kemampuan empati sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di era revolusi industri 4.0.
2. Pentingnya menstimulasi kemampuan empati peserta didik di lembaga PAUD wilayah Jakarta Utara.
3. Terdapat beberapa peserta didik di lembaga PAUD wilayah Jakarta Utara yang kemampuan empatisnya masih memerlukan bimbingan dan latihan.

¹⁵ Sutriningsih, "Semangat Belajar dengan Media LCD di Taman Kanak-Kanak" (<https://poskita.co/2020/11/15/semangat-belajar-dengan-media-lcd-di-taman-kanak-kanak/>, Diakses pada 1 September 2023)

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti membuat batasan masalah yang akan diteliti sehingga dapat melakukan penelitian secara terfokus dan teratur. Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini menjadi pengembangan komik digital untuk menstimulasi kemampuan empati. Subjek dalam penelitian uji coba pengembangan media komik digital adalah anak usia 5-6 tahun. Media komik digital yang akan dikembangkan ialah komik yang dipublikasikan di *Google Sites (comic web)*, memiliki fitur audio, dan dapat diakses menggunakan link atau *QR code*. Materi yang terkandung dalam komik digital adalah pengenalan empati. Materi disajikan melalui tokoh, alur, dan bahasa dalam cerita komik digital. Komik digital bercerita tentang karakter utama yang menghadapi situasi empati berkaitan dengan aktivitas sehari-hari di sekolah.

Komik digital akan dibuat merujuk pada kebutuhan, minat, dan perkembangan anak agar pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami. Media komik digital untuk menstimulasi kemampuan empati anak ditujukan untuk usia 5-6 tahun dikarenakan kemampuan empati perlu distimulasi sedini mungkin dan usia 5-6 tahun merupakan masa praoperasional, yaitu belajar melalui pengalaman konkret. Media komik digital membantu anak mendapatkan pengalaman konkret melalui visualisasi karakter di dalam komik yang mengandung nilai empati. Dengan adanya komik digital untuk menstimulasi kemampuan empati diharapkan dapat meningkatkan kesadaran diri anak dalam berempati ketika menjalin hubungan sosial, khususnya dengan teman sebaya, sehingga anak dapat menerapkan pesan empati yang ada dalam komik pada aktivitas sehari-hari.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan komik digital untuk menstimulasi kemampuan empati anak usia 5-6 tahun?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis dengan uraian sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang pengembangan komik digital dan kemampuan empati anak usia dini, serta sebagai contoh penelitian dan pengembangan.

2. Secara praktis

a) Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak usia 5-6 tahun dalam mengenal konsep empati dan menikmati kegiatan *storrtelling digital* menggunakan media komik digital.

b) Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan mengembangkan ide kreatif untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak.

c) Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk memberikan pemahaman tentang empati pada anak dan stimulasi kemampuan empati dapat dilanjutkan di luar lingkungan sekolah.

d) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan saran dan masukan untuk melakukan penelitian dalam masalah yang sama maupun masalah yang berkaitan dengan situasi dan kondisi yang peneliti lakukan.