

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar menjadi pondasi utama pendidikan bagi jenjang berikutnya. Sebagai pondasi, maka keberhasilan proses pendidikan di tingkat dasar perlu menjadi perhatian setiap kalangan pendidikan. Keberhasilan pendidikan pada tingkat ini tidak hanya mengacu pada hasil belajar, melainkan pada upaya menghasilkan lulusan yang cerdas dan berkarakter. Karakter seseorang tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan harus dibentuk, dilatih, dan dikelola secara bertahap (Rahmawati et al., 2016). Karakter memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan bangsa.

Pendidikan karakter muncul sebagai upaya membangun integritas anak. Usia sekolah dasar merupakan tahap penting bagi pelaksanaan pendidikan karakter, bahkan hal yang merupakan fundamental bagi kesuksesan pengembangan karakter anak. Pada usia sekolah dasar, anak mengalami perkembangan fisik dan motorik. Tidak hanya perkembangan fisik dan motorik, anak akan mengalami perkembangan kepribadian, watak emosional, intelektual, bahasa, budi pekerti, dan moralnya yang bertumbuh pesat. Peran budaya sekolah meliputi praktik, norma, dan kolaborasi lingkungan sekolah keluarga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai integritas pada siswa usia dini (Retnasari et al., 2023). Pada kondisi awal ini menjadi fase penting untuk menanamkan pendidikan karakter agar memperoleh hasil yang optimal. Membangun karakter anak sejak dini adalah investasi terbaik bagi masa depan bangsa. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) telah menginisiasi program "Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat", sebagai strategi membentuk generasi

unggul. Kebiasaan ini tidak hanya bertumpu pada nilai akademik, tetapi juga membentuk karakter luhur yang menjadi modal bagi anak-anak dalam menghadapi tantangan global. Tujuh kebiasaan tersebut yaitu Bangun Pagi, Beribadah, Berolahraga, Makan Sehat dan Bergizi, Gemar Belajar, Bermasyarakat, dan Tidur Cepat (ditpsd.kemdikbud.go.id). Tujuh landasan ini menjadi landasan penting dalam membentuk karakter anak-anak Indonesia untuk mewujudkan generasi emas 2045.

Untuk memahami akan urgensi dari tujuh kebiasaan ini, kita dapat melihatnya dari lima aspek, yaitu yuridis, historis, filosofis, sosiologis, dan medis. Pertama, secara yuridis Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat merupakan implementasi dari berbagai regulasi nasional yang ada. Di antaranya yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan, bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Selain itu, Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) juga menekankan pentingnya penguatan karakter dalam pendidikan formal dan nonformal. Dengan demikian, tujuh kebiasaan ini bukan sekadar program, tetapi bagian integral dari kebijakan pendidikan nasional yang bertujuan menciptakan generasi unggul.

Kedua, secara historis. Tujuh kebiasaan ini merupakan pendidikan karakter yang telah menjadi bagian dari sistem pendidikan dan budaya Indonesia sejak zaman dahulu. Bangun pagi, beribadah, bermasyarakat, telah menjadi nilai penting dalam kehidupan masyarakat sejak zaman kerajaan Nusantara hingga perjuangan untuk kemerdekaan. Sekolah tradisional, dan sistem pesantren juga mengajarkan untuk gemar membaca dengan berbasis nilai-nilai luhur. Ketiga, secara filosofis. Program ini juga menunjukkan prinsip-prinsip Pancasila, yang merupakan dasar negara Indonesia. Misalnya, kebiasaan beribadah selaras dengan sila pertama, "Ketuhanan Yang Maha Esa". Kebiasaan bangun pagi, berolahraga, makan sehat dan bergizi

mencerminkan sila kedua, "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab", dan kebiasaan bermasyarakat mencerminkan sila ketiga, "Persatuan Indonesia." Selain itu, kebiasaan Gemar Belajar mendukung sila keempat dan kelima, yang masing-masing menekankan demokrasi. Dengan menerapkan kebiasaan ini sejak dini, anak-anak Indonesia dapat tumbuh menjadi orang yang menghargai prinsip Pancasila.

Keempat, dari sudut pandang sosiologis. Kebiasaan ini sangat penting untuk membangun masyarakat yang berdaya saing dan harmonis. Misalnya, kebiasaan bermasyarakat dan bekerja sama menunjukkan budaya gotong royong yang menjadi ciri khas dari masyarakat Indonesia. Di era globalisasi yang semakin kompetitif ini, kebiasaan gemar membaca sangat penting untuk anak-anak, agar mereka dapat menghadapi tantangan zaman dengan cara yang kreatif, dari buku atau sumber pengetahuan lain yang mereka baca. Disiplin dan kebiasaan bangun pagi juga membantu membangun rasa tanggung jawab dan bermanfaat bagi masyarakat. Oleh karena itu, tujuh kebiasaan ini baik untuk orang-orang dan negara secara keseluruhan.

Kelima, perspektif medis. Program ini juga meningkatkan kesehatan fisik dan mental anak. Bangun pagi, tidur cepat, dan berolahraga meningkatkan metabolisme tubuh dan membantu anak tumbuh dengan lebih baik. Makan makanan yang sehat dan bergizi memastikan bahwa tubuh menerima asupan nutrisi yang cukup untuk pertumbuhan otak dan daya tahan tubuh. Kebiasaan bermasyarakat juga membantu membangun hubungan sosial yang sehat, yang pada gilirannya menyebabkan kesehatan mental yang lebih baik. Sehingga anak-anak dengan kebiasaan tersebut cenderung lebih bahagia, percaya diri, dan lebih baik menangani stres.

Pentingnya makanan sehat bagi murid sekolah dasar tidak dapat diabaikan. Makanan yang bergizi seimbang sangat berperan dalam mendukung pertumbuhan fisik, perkembangan otak, serta daya tahan tubuh anak (Herlianty et al., 2024). Makanan yang sehat mencakup

pangan yang bergizi dan aman dikonsumsi. Makanan yang sehat dapat menunjang pertumbuhan, perkembangan, dan kesehatan seseorang. Oleh karena itu kandungan gizi merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pemenuhan makanan yang sehat untuk dikonsumsi (Pratiwi Hartono et al., 2015).

Menyadari urgensi pemenuhan gizi anak sekolah, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) telah menginisiasi program Makan Bergizi Gratis (MBG). Program Makan Bergizi Gratis (MBG) merupakan inisiatif strategis pemerintah Indonesia yang bertujuan untuk mengatasi masalah gizi pada anak usia sekolah, khususnya di jenjang sekolah dasar. Program ini dirancang untuk memastikan setiap anak mendapatkan asupan nutrisi yang cukup dan seimbang setiap hari. Tujuan utamanya adalah mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif anak secara optimal, yang pada gilirannya akan meningkatkan konsentrasi belajar, performa akademik, dan daya tahan tubuh mereka. Program ini juga dalam rangka mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yang merupakan bagian dari Asta Cita ke-4 dalam visi pemerintahan Presiden Prabowo Subianto dan Wakil Presiden Gibran Rakabuming Raka. Oleh karena itu, Program MBG memiliki keterkaitan langsung dan sinergis dengan salah satu dimensi kunci dalam Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, yaitu "Makan Sehat dan Bergizi". Program MBG menyediakan sarana konkret untuk mengimplementasikan kebiasaan ini dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Namun, meskipun manfaat makanan sehat telah banyak diketahui, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan pola makan sehat di kalangan murid sekolah dasar. Banyak anak yang masih mengonsumsi makanan cepat saji dan jajanan yang tinggi kalori, gula, dan lemak. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya edukasi mengenai pentingnya makanan sehat, keterbatasan akses terhadap makanan bergizi, dan preferensi rasa (Ridzal et al., 2024). Meskipun ada peningkatan pengetahuan tentang pentingnya makanan sehat setelah

dilakukan penyuluhan, masih banyak anak yang tidak menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Herlianty et al., 2024). Studi ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih komprehensif dan berkelanjutan dalam program edukasi makanan sehat di sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jajanan yang paling sering dikonsumsi anak sekolah adalah makanan digoreng, minuman, dan kue, sedangkan buah dikonsumsi dengan frekuensi rendah (Amalia et al., 2016). Di antara aspek pemenuhan pangan yang sehat, pemberian edukasi mengenai gizi seimbang merupakan salah satu prioritas pangan yang menjadi perhatian serius. Hal tersebut dikarenakan kebiasaan jajan sangat melekat pada anak sekolah. Pola makan anak usia sekolah cenderung tinggi makanan jajanan dan rendah buah dan sayuran (Padmiswari et al., 2022). Anak-anak yang mengonsumsi makanan sehat cenderung memiliki konsentrasi yang lebih baik, daya ingat yang lebih kuat, dan performa akademik yang lebih optimal. Selain itu, makanan sehat juga membantu mencegah berbagai masalah kesehatan seperti obesitas, anemia, dan defisiensi nutrisi lainnya (Muhimah & Farapti, 2023).

Selain studi penelitian di atas, berdasarkan hasil studi dokumentasi yang dilakukan di Gugus Kapten Japa Kecamatan Denpasar Utara, ditemukan beberapa hal sebagai berikut. (1) Dari 100 judul buku pendamping perpustakaan, hanya 16 judul buku (16%) yang bertemakan tentang pola hidup dan makanan sehat. (2) Dari 16 guru kelas IV, 12 orang (75%) guru menyatakan bahwa belum pernah memberikan informasi terkait pentingnya makanan sehat melalui kegiatan membaca, informasi hanya diberikan secara lisan. (3) 16 orang guru yang ada di Gugus Kapten Japa Kecamatan Denpasar Utara, 100% tidak ada yang membuat konten materi berkaitan dengan makanan sehat dengan baik digital maupun cetak. Buku yang tersedia terbatas pada buku pelajaran, buku paket, dan lembar kerja.

Di era globalisasi, penyampaian informasi tidak hanya dilakukan secara tatap muka, namun melalui integrasi teknologi. Teknologi memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berliterasi siswa. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah mengamanatkan bahwa dalam penyusunan dan merancang pembelajaran guru dituntut untuk menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengedukasi anak-anak adalah buku digital. Kegiatan membaca buku mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya melatih konsentrasi, melatih kemampuan berpikir logis, mengembangkan imajinasi serta kreativitas, dan masih banyak lagi. Dengan membaca, pesan dalam buku lebih mudah diingat oleh anak dan bertahan lebih lama (Pertiwi, D. A., & Soewardikoen, 2016). Buku teks tematik integratif kesehatan diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap gaya hidup sehat (Sudiana et al., 2019). Buku yang menginformasikan tentang makanan sehat dan bagaimana kualitas makanan sehat di sekolah masih sangat jarang dijumpai apalagi dalam bentuk komik dengan karakter tokoh yang lucu. Media internet sendiri belum efektif untuk anak Sekolah Dasar. Anak seusia tersebut lebih cenderung memilih game dibanding mencari informasi kesehatan.

Penyampaian pesan kesehatan perlu diberikan secara terus menerus pada anak. Dalam memberikan informasi pada anak perlu strategi khusus agar menarik dan anak tidak bosan. Penggunaan media diperlukan dalam hal ini. Media merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menyalurkan pesan informasi. Pengembangan satu media akan memengaruhi efektifitas dalam menyampaikan pesan saat proses belajar. Media juga tidak hanya pesan tertulis saja, namun dapat berbentuk gambar seperti cergam atau Buku cerita digital berbasis *flipbook*. Sebuah penelitian menyebutkan bahwa ada peningkatan rata-rata tingkat pengetahuan anak sekolah dari sebelumnya 4,82 menjadi 6,99 setelah diberikan edukasi dengan buku cerita digital berbasis *flipbook* (Sari, 2020). Pemberian edukasi tentang gizi seimbang pada anak

sekolah dasar dilakukan agar dapat mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka pentingnya dilakukan edukasi gizi seimbang pada anak SD untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan tentang kesehatan dan gizi seimbang.

Guna mendukung optimalisasi edukasi informasi terkait pentingnya makanan sehat, maka pengembangan buku cerita digital anak sangat diperlukan. Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku cerita digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makanan Sehat pada Dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berpijak pada latar belakang yang diuraikan, dapat dilakukan identifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Buku pendamping perpustakaan dengan topik yang membahas tentang makanan sehat jumlahnya sangat minim, hanya 15 judul buku dari 100 judul yang tersedia di perpustakaan.
- 2) Guru hanya secara lisan dalam menyampaikan informasi pentingnya makanan sehat berdasarkan tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat.
- 3) Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan buku cerita anak yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan agar pelaksanaan penelitian ini dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Materi terbatas pada pengenalan makanan sehat
- b. Pengujian media terbatas pada validitas, kepraktisan, dan efektivitas

- c. Terbatas kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri
- d. Kebaruan media *flipbook* terbatas pada materi makan sehat dan bergizi berupa makanan khas daerah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman Konsep Makanan Sehat Pada Dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman Konsep Makanan Sehat Pada Dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman Konsep Makanan Sehat Pada Dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas buku cerita digital dalam meningkatkan pemahaman konsep makanan sehat dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman Makanan Sehat pada Dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui validitas buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman Makanan Sehat pada Dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman Makanan Sehat Pada Dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas buku cerita digital dalam meningkatkan pemahaman konsep makanan sehat dimensi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis yaitu memberikan rujukan khususnya guru sekolah dasar agar dapat menumbuh kembangkan kualitas dan profesionalisme guru sehingga berguna bagi pendidikan. Selain itu, manfaat teoritis yang dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah dapat meningkatkan jati diri siswa sebagai generasi bangsa yang berkualitas dan siap bersaing di dunia global. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat/sumbangan ilmiah bagi pendidikan dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Produk hasil pengembangan penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan pemahaman mereka terhadap pentingnya pola makan sehat. Melalui media buku cerita digital yang

dirancang secara menarik dan kontekstual, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Dengan pendekatan visual dan naratif, siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga “merasakan” cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPA seperti fungsi makanan bagi tubuh, kandungan gizi, dan dampaknya terhadap kesehatan. Alur cerita yang disisipkan nilai-nilai edukatif memperkuat kemampuan berpikir kritis dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap pilihan makanan mereka sehari-hari. Selain aspek kognitif, penggunaan buku cerita digital juga berdampak pada peningkatan literasi digital siswa. Melalui media ini, siswa terbiasa belajar mandiri menggunakan perangkat teknologi seperti laptop atau tablet, yang menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

2. Bagi Guru

Produk hasil pengembangan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantunya dalam menyampaikan informasi terkait pentingnya makanan sehat berdasarkan tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat. Buku cerita digital ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan keterampilan afektif seperti empati dan kesadaran diri, ketika mereka memahami bahwa keputusan sederhana seperti memilih makanan sehat berkontribusi pada kesehatan diri dan lingkungan sekitarnya dalam proses belajar di kelas.

3. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat praktis hasil penelitian ini bagi kepala sekolah adalah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan perencanaan untuk menyelenggarakan pelatihan-pelatihan berkaitan dengan penyusunan buku digital berdasarkan tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan referensi dalam penelitian-penelitian berikutnya. Selain itu, produk hasil pengembangan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penyempurnaan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan Buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman tentang makanan sehat dimensi tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat adalah sebagai berikut.

- 1) Buku cerita digital anak mengenalkan makanan sehat pada dimensi tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat dibuat dalam bentuk digital berbantuan aplikasi *Flipbook*.
- 2) Buku cerita digital berbasis *flipbook* merupakan media digital dengan ukuran A4 landscape untuk siswa kelas IV sekolah dasar dilengkapi dengan teks sederhana dan gambar yang menarik untuk meningkatkan pemahaman makanan sehat pada dimensi tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat.
- 3) Pemilihan *font* dan warna disesuaikan dengan karakteristik pembaca yaitu siswa kelas IV sekolah dasar. Pada isi produk ini menggunakan font *Berlin Sans FB* ukuran 14pt.

1.8 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan buku cerita digital anak adalah siswa kelas IV SD Gugus sudah memiliki keterampilan membaca, menggunakan *handphone* atau laptop sehingga dapat menggunakan buku cerita digital secara maksimal. Buku cerita anak digital hanya fokus pada meningkatkan pemahaman konsep makanan sehat pada dimensi tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat. Pengembangan buku cerita digital ini menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan model ini adalah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1.9 Penjelasan Istilah

Berikut merupakan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses yang dilakukan dalam mengembangkan dan menciptakan produk atau bisa juga digunakan untuk memperbaiki produk yang telah ada sehingga bisa dipertanggungjawabkan.
- 2) Buku cerita digital adalah dikembangkan berbasis aplikasi *Flipbook* yang mengenalkan makanan sehat pada dimensi tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat
- 3) Model ADDIE adalah sebuah model penelitian pengembangan dengan lima tahapan. Kelima tahap itu adalah *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

