

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masalah lingkungan hidup masih menjadi topik permasalahan yang hangat di Indonesia bahkan di dunia sampai sekarang ini. Berbagai persoalan mengenai lingkungan hidup masih sering muncul baik di berbagai sumber media maupun secara langsung kita rasakan. Alam yang dihuni manusia sekarang sedang mengalami ancaman yang luar biasa. Kerusakan lingkungan sedikit demi sedikit mempengaruhi perubahan iklim. Ini menyebabkan terjadinya fenomena yang sangat kompleks. Anomali iklim menyebabkan musim serta cuaca ekstrim diberbagai belahan dunia dan menyebabkan kerugian besar bagi semua pihak. Besarnya dampak perubahan iklim dipengaruhi oleh kerentanan suatu sistem. Indonesia merupakan salah satu negara yang dianggap memiliki kekayaan yang melimpah, namun mengalami kerusakan sistem yang sangat besar, seperti kelangkaan air, banjir dimana-mana, serta penebangan hutan secara liar yang menyebabkan bencana alam.

Di daerah perkotaan, banyak juga ditemukan berbagai kerusakan-kerusakan lingkungan dengan skala kecil yang merugikan, contoh sampah yang dibuang ke sungai dapat mengakibatkan banjir, pemakaian listrik yang berlebihan dapat menyebabkan pematian listrik bergilir, banyaknya kendaraan bermotor mengakibatkan polusi udara, sedikitnya tanaman yang ada di perkotaan mengakibatkan pemanasan global, dan masih banyak lainnya. Untuk menyelesaikan persoalan ini, perlu adanya kerja sama dari tiap individu masyarakat. Baik tua maupun muda, bahkan anak-anak sekalipun harus dididik untuk peduli terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak perlu dididik peduli kepada lingkungan sejak dini karena pada saat anak berusia 6-8 tahun merupakan masa emas perkembangan otak anak, dimana apa yang ia pelajari akan lebih mudah dicerna dan dilakukan. Oleh karena itu di sekolah anak-anak diajarkan pelajaran mengenai lingkungan hidup yang disebut ekosistem. Ekosistem merupakan suatu susunan secara utuh dan menyeluruh

antar segenap unsur lingkungan hidup yang saling mempengaruhi. Akan tetapi ilmu yang penting ini kadang dianggap sebelah mata dan tidak penting.

Pola pikir anak-anak yang masih sederhana membuat mereka belum memahami pentingnya mempelajari persoalan ini untuk kehidupan mereka. Pengajaran yang bersifat teoritik dan membosankan juga menjadi salah satu alasan yang membuat anak semakin malas untuk belajar lingkungan. Pelajaran ini dianggap sebagai pelajaran yang tidak menarik, terutama karena kebanyakan dari mereka lebih menyukai bermain. Hingga saat ini, bagi sebagian besar anak-anak pelajaran menjaga lingkungan hanya sebatas formalitas di sekolah. Mereka tidak sepenuhnya mengerti ataupun peduli pentingnya lingkungan padahal anak-anak merupakan generasi muda yang diharapkan dapat menjadi generasi yang lebih baik dalam menjaga kelestarian lingkungan hidup.

Tahapan dalam pembelajaran anak itu sebaiknya adalah Tahu, Mengerti, Bisa, Terbiasa, dan Melakukan perbuatan yang menjaga lingkungan. Oleh karena itu, penting dalam pembelajaran anak bertumpu pada "*Happy Learning*", dimana anak-anak diajak untuk belajar sambil bermain. Bila anak-anak menyukai hal apa yang ia pelajari maka akan lebih mudah dalam memahami dan mempraktikkan pada perilaku anak tersebut.

Seiring perkembangan jaman banyak media edukasi yang menyenangkan bagi anak-anak, contohnya media lewat televisi, internet, buku bergambar, dan lain sebagainya. Berbagai media ini diharapkan dapat memotivasi anak-anak untuk lebih tertarik dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu jenis media alternatif edukasi yang dapat dipakai dalam proses belajar adalah media *board game*.

Board game adalah media interaktif berupa papan permainan yang terdiri dari peraturan dan berbagai macam visual. Yang menarik dari *board game* adalah kita dapat bermain sekaligus bersosialisasi, serta belajar bersama dengan teman. Selain itu, orang tua juga dapat bertindak sebagai teman bermain sekaligus pengajar bagi anak-anak dalam menyelesaikan masalah. Tujuan dipilihnya *board game* adalah sebagai media yang memotivasi keinginan anak dalam belajar, mengenalkan pentingnya lingkungan, dan pembelajaran bagi anak-anak untuk mentaati sebuah peraturan, serta *board game* memiliki manfaat *repetisi*. Pada saat bermain, pemain diharapkan secara tidak langsung dapat mengenal betapa pentingnya lingkungan dan

bagaimana cara menjaga lingkungan agar tetap terawat. Selain itu, *board game* ini akan dikemas secara menarik dan sedemikian rupa agar mampu menampilkan informasi yang lengkap dan menarik bagi anak, sehingga dapat menambah wawasan anak mengenai lingkungan. Tujuan utama dari *board game* ini adalah mengubah pola pikir dan perilaku dalam menghargai kelestarian lingkungan. Diharapkan setelah bermain *board game* ini anak-anak dapat menjadi generasi yang lebih baik untuk kedepan dalam menjaga lingkungan sekitar mereka sehingga kerusakan lingkungan dapat berkurang atau setidaknya tidak menjadi semakin parah.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, berikut ini akan dipaparkan identifikasi permasalahan yang muncul dari cuplikan data atau fenomena yang diperoleh di lapangan, rumusan masalah yang akan ditelaah dan dipecahkan di penelitian, dan aspek-aspek atau ruang lingkup yang akan diteliti.

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Banyak sekolah yang belum menerapkan *Happy Learning* sehingga anak tidak suka pelajaran lingkungan hidup.
2. Anak-anak kurang terbiasa untuk dididik sejak dini tentang peduli dan menjaga lingkungan sekitar.
3. Sekolah hanya mendidik anak untuk sekedar tahu bagaimana menjaga lingkungan, tetapi tidak mengajarkan apa yang dapat anak-anak lakukan didalamnya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas, diteliti, dan dipecahkan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana cara menginformasikan lingkungan hidup kepada anak-anak dengan tujuan untuk membentuk generasi muda kita yang lebih peduli terhadap lingkungan?
2. Bagaimana meningkatkan minat anak-anak dalam belajar dan berinteraksi dengan lingkungan hidup?
3. Bagaimana merancang *board game* sebagai media interaktif yang mampu menarik minat anak-anak dalam mencintai lingkungan?

1.2.3 Ruang Lingkup Kajian

Dengan tujuan untuk memecahkan dan menjawab setiap permasalahan yang terdapat pada rumusan masalah dengan memberikan informasi pentingnya lingkungan, maka penulis menggunakan media interaktif berupa *board game*. Dalam *board game* ini, anak-anak akan diberikan motivasi untuk mengerti informasi apa yang dapat mereka lakukan dalam menjaga lingkungan dan apa manfaatnya, bagaimana cara menjaganya agar tetap seimbang, dan hal-hal apa saja yang dapat mengganggu suatu lingkungan hidup di perkotaan.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, berikut ini akan dipaparkan garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah dibahas dan dipecahkan, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk memperkenalkan bagaimana pentingnya lingkungan hidup kepada anak-anak di perkotaan.
2. Untuk memberikan pelajaran praktik melalui media *board game* yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi anak belajar pentingnya menjaga lingkungan hidup.
3. Untuk mendesain *board game* yang menarik baik dari segi visual maupun jalannya permainan agar anak dapat belajar sekaligus bermain.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Pengamatan dilakukan dengan mendatangi beberapa sekolah SD yang ada di Bandung (SDN Banjarsari 1, SDK Paulus 1, dan SD BPK 1) dan mengamati bagaimana proses pembelajaran lingkungan yang terjadi di setiap sekolah.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang berhubungan langsung dengan proses perancangan karya Tugas Akhir, dalam hal ini wawancara kepada guru-guru SD di Bandung (M.T. Endang Setianingsih,S.Pd., Oong Thomas dan Ir.Antonius Andy Sutioso M.Arch.), perkumpulan pecinta *board game* (Adieb Aryasepta Haryadi St.) lembaga pecinta alam di Bandung (Indri Guli) dan Psikolog anak untuk mengerti dampak dari *board game* ini terhadap anak dan apa yang sebaiknya dikenalkan ke anak-anak (Jane Safitri,M,Si.,Psikolog dan Jacqueline M.Tj.M.Si., Psikolog).

Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sebesar apa perhatian anak terhadap lingkungan.

Studi Pustaka

Studi pustaka meliputi buku-buku dan literatur mengenai artikel yang diambil melalui website, blog, koran atau buku yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

1.5 Skema Perancangan

Pada penelitian kali ini dilakukan tahap-tahap atau langkah-langkah yang teratur agar penelitian yang dihasilkan dari awal hingga akhir dapat menyampaikan komunikasi yang ingin disampaikan kepada target dengan baik. Berikut ini akan ditampilkan bagan/skema/alur proses/pemetaan/perancangan dan pendesainan dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

SKEMA PERANCANGAN PENGENALAN PENTINGNYA LINGKUNGAN HIDUP DI INDONESIA

