

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan anugerah terindah yang diberikan oleh Tuhan. Anak menjadi bagian dari generasi muda yang nantinya akan menjadi penerus bangsa dan penerus nilai-nilai yang ada di masyarakat. Setiap anak memiliki potensi untuk menjadi penerus cita-cita dan perjuangan bangsa. Anak merupakan modal pembangunan yang dimiliki Negara yang nantinya akan memelihara, mempertahankan dan mengembangkan hasil pembangunan yang ada. Anak juga merupakan aset yang berharga bagi masa depan bangsa. Mereka sebagai tunas dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa harus diasuh, dilindungi, dan dididik dengan baik.

Belakangan ini, marak terjadi kasus perilaku buruk yang dilakukan oleh anak berusia sekolah dasar misalnya saja kasus pemerkosaan yang dilakukan oleh anak sekolah dasar, pemalakan, mem-*bully* teman bahkan kasus pencurian. Data populasi perilaku buruk anak di Indonesia pada tahun 2004 menunjukkan bahwa sekitar 193.115 anak menunjukkan tingkah laku yang menyimpang dan meningkat setiap tahunnya. Menurut Sarwono (1989), perilaku buruk diartikan sebagai perilaku menyimpang dari aturan yang berlaku secara umum, penyebab perilaku buruk tersebut sangatlah beragam salah satunya faktor keluarga dan faktor lingkungan.

Masa anak – anak identik dengan belajar dan bermain tetapi dalam kegiatan sehari-harinya, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dibandingkan dengan belajar ( Seto Mulyadi, 2014 ). Dari permainan itulah, anak dapat belajar karena di setiap permainan terdapat cara maupun peraturan yang sudah menjadi ketentuan. Permainan juga menuntut anak untuk berperilaku sportif, berkomitmen terhadap aturan permainan, ada pula penghargaan dan sanksi. Mengajarkan pula kepada anak

bahwa dalam setiap permainan ada pemenang dan ada yang kalah serta semua orang sedang berlatih menuju puncak prestasi (Susanto, 2011).

Seiring perkembangan jaman yang semakin didukung oleh kemajuan teknologi yang sangat pesat, kini media edukasi yang menyenangkan bagi anak semakin banyak. Media-media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memotivasi anak untuk lebih tertarik ketika mempelajari sesuatu. Salah satu media belajar yang dapat digunakan adalah *board game*. *Board game* merupakan suatu media interaktif yang terdiri dari papan permainan yang didalamnya mencakup pula peraturan dan berbagai macam visual. *Board game* dianggap cukup baik untuk menyampaikan informasi karena proses penyampaiannya dilakukan secara menyenangkan dan tidak membosankan (*happy learning*). Dapat pula menimbulkan interaksi antar pemainnya karena dilakukan oleh dua orang atau lebih.

*Board game* merupakan media yang interaktif, memiliki *game play* yang bersifat kompetisi karena setiap orang berusaha untuk menjadi yang terbaik. Anak-anak dapat memainkan *board game* dengan siapapun baik dengan teman-teman maupun orangtuanya yang dapat menjadi pengajar anak. Dengan penggunaan *board game* diharapkan anak-anak sekolah dasar mengetahui perilaku apa yang dianggap sesuai untuk dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan oleh anak-anak usia mereka. Maka diharapkan nantinya anak-anak sekolah dasar dapat lebih mudah mempelajari perilaku baik dan buruk karena pembelajaran dilakukan secara menyenangkan melalui media *board game*.

Penulis tertarik untuk membuat *board game* mengenai perilaku baik dan buruk pada anak sekolah dasar karena peneliti merasa bahwa jika anak-anak tidak mengerti mana perilaku baik dan mana perilaku yang buruk maka nanti di masa depan akan semakin banyak terjadi kasus penyimpangan. Anak-anak seiring usia akan bertumbuh menjadi sosok individu yang menginjak usia remaja, merekalah yang

nantinya akan menjadi penerus bangsa yang meneruskan dan diharapkan dapat merubah keadaan negaranya menjadi lebih baik lagi.

Pembelajaran yang menyenangkan akan lebih diminati dan akan lebih tertanam dalam pikiran anak-anak. Selain itu, *board game* dianggap sebagai media yang dapat memotivasi anak untuk belajar tentang sesuatu hal, membiasakan anak untuk menaati aturan-aturan yang ada. *Board game* juga dapat menampilkan informasi yang lengkap dengan menarik sehingga diharapkan nantinya anak-anak dapat berperilaku dengan lebih baik lagi. Pembelajaran juga akan lebih mudah dilakukan sedini mungkin karena seiring perkembangan usia maka individu akan memiliki pemahaman dan pendapat sendiri sehingga akan lebih sulit mengubah perilaku individu yang telah menjadi kebiasaan seumur hidupnya.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Dari uraian latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan maka berikut ini akan dipaparkan identifikasi masalah yang muncul dari fenomena di lingkungan, rumusan permasalahan yang akan dipecahkan dan ruang lingkup yang akan diteliti.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

- Semakin maraknya perilaku buruk pada anak sekolah dasar dewasa ini
- Orang tua seringkali merasa media permainan yang ada saat ini kurang mendukung pembelajaran mengenai perilaku baik dan buruk

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi diatas, maka akan dirumuskan pokok permasalahan apa saja yang akan dibahas, diteliti dan dipecahkan.

- Bagaimana cara mendidik anak mengenai perilaku baik dan buruk?

- Bagaimana cara membuat media *board game* sebagai media interaktif yang dapat menarik anak untuk belajar?
- Bagaimana cara meningkatkan minat anak-anak untuk belajar mengenai perilaku baik dan buruk?

### 1.2.3 Ruang Lingkup Kajian

Untuk menjawab setiap permasalahan yang ada pada rumusan masalah maka penulis menggunakan media interaktif yaitu *board game*. Anak-anak nantinya akan lebih termotivasi untuk mempelajari sebenarnya apa saja perilaku yang baik dan buruk, hal apa yang akan mereka dapatkan jika melakukan perbuatan baik dan konsekuensi apa yang didapatkan jika mereka melakukan perilaku yang dianggap buruk.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dijelaskan dalam rumusan masalah maka berikut ini akan dipaparkan hasil yang ingin diperoleh setelah pokok permasalahan dapat dipecahkan.

- Untuk memperkenalkan dan menanamkan wawasan anak mengenai perilaku baik dan buruk
- Untuk memberikan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan tanpa menghilangkan pemberian pendidikan mengenai perilaku baik dan buruk kepada anak
- Untuk mendesain media *board game* yang menarik serta mudah dimengerti baik dari segi visual maupun aturan permainan agar anak dapat mudah belajar.

## 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

### - **Kuesioner**

Diberikan kepada 100 orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 6 – 12 tahun untuk mengetahui perilaku buruk apa yang paling sering dilakukan dan bagaimana orang tua menanggapi. Kuesioner dibagikan pada Sekolah Dasar Maria Bintang Laut dan SDN Sukasari di Bandung, dan melalui *online form*, dibagikan dari tanggal 19 Februari hingga 29 Februari 2016.

### - **Studi pustaka**

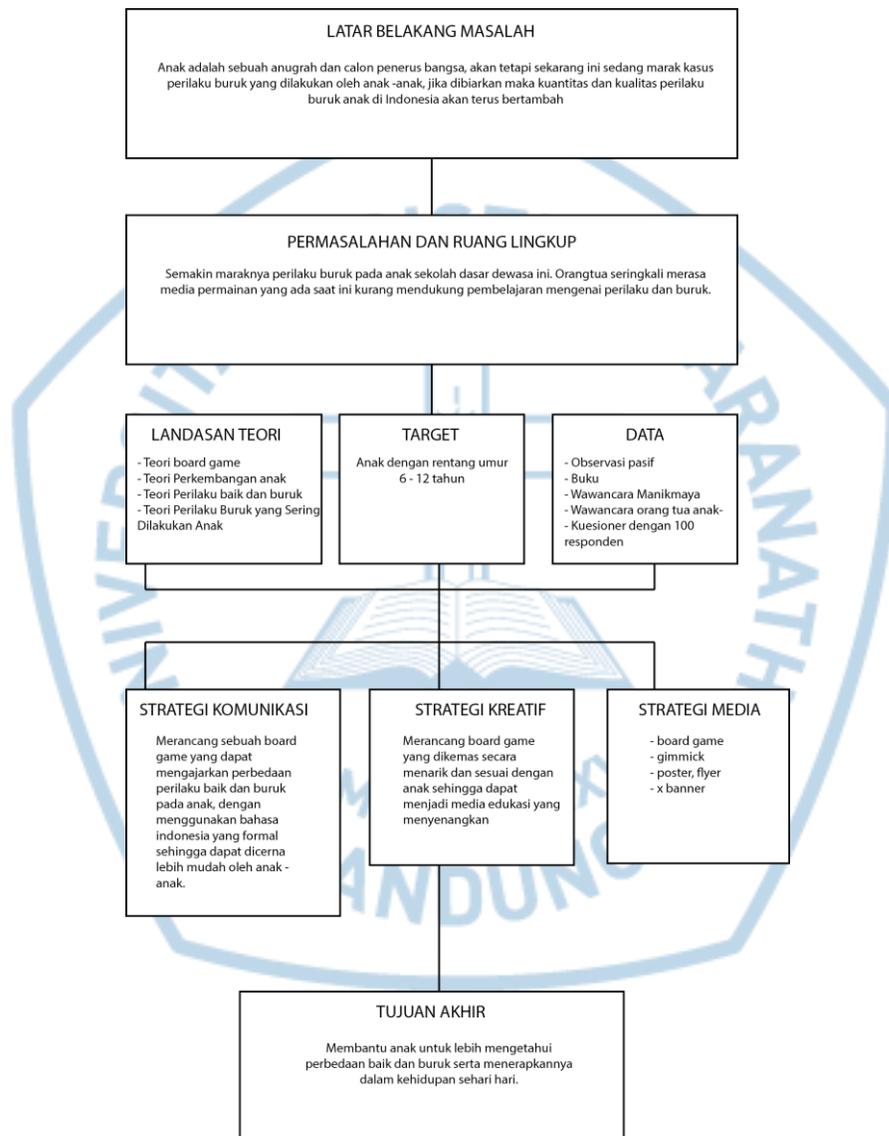
Melalui buku, literature ilmiah, artikel, skripsi/ tugas akhir yang berhubungan dengan topik yang dibahas baik melalui *website*, maupun buku.

### - **Wawancara**

Dilakukan kepada narasumber yang ahli dalam pembuatan media *board game*, orangtua, dan psikolog untuk mengetahui bagaimana keragaman pemberian pendidikan mengenai perilaku baik dan buruk anak sekolah dasar. Wawancara dilakukan kepada Isa Rachmad Akhbar pada tanggal 25 Februari 2016 , Ibu Fonny ,dan Dr. Irene Prameswari M.Psi pada tanggal 18 Maret 2016.

## 1.5 Skema Perancangan

Pada penelitian kali ini akan dilakukan langkah yang teratur sehingga nantinya hasil dari penelitian dapat menyampaikan pesan kepada target dengan baik, berikut akan ditampilkan bagan/skema/perancangan dalam penelitian.



Gambar 1.1 Skema Perancangan