

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan agama Kristiani untuk anak sangatlah penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang karakter anak. Hidayatullah (2010: 13) menyatakan bahwa karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta yang membedakan dengan individu lain. Seseorang dapat dikatakan berkarakter jika telah berhasil menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki masyarakat serta digunakan sebagai kekuatan moral dalam hidupnya. Dan nilai kristiani merupakan salah satu nilai yang sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang karakter anak baik secara moril maupun hati nurani.

Tertanam dalam nilai Kristiani untuk anak sangatlah penting. Namun faktanya berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis menemukan bahwa kurang maksimal dan efisiennya proses pembelajaran nilai Kristiani ini. Masih banyak anak yang kurang antusias ketika di sekolah maupun di sekolah minggu. Dan bahkan menurut hasil survey angket menunjukkan ketika di rumah pun sangat sedikit jumlah anak yang antusias atau mau belajar tentang nilai ini. Padahal para orang tua sadar betul betapa pentingnya anak tertanam dalam nilai – nilai kristiani. Dan dari hasil survey ditemukan masalah kurangnya media yang mampu menarik ketertarikan anak terhadap nilai Kristiani.

Untuk itu penulis ingin membuat suatu media yang menarik dan tepat sasaran yang mampu menarik perhatian dan minat anak terhadap Nilai – nilai Kristiani. Salah satu jenis media komunikasi visual yang akan dipakai adalah menggunakan media *boardgame*. *Boardgame* itu sendiri merupakan media interaktif berupa papan bermain yang terdiri dari peraturan dan berbagai macam visual yang biasanya dimainkan bersama teman dan keluarga. Tujuan dipilihnya *boardgame* sebagai

media untuk menanamkan nilai – nilai Kristiani, adalah agar disaat pemain memainkan *boardgame* ini, secara tidak langsung anak – anak belajar tentang nilai – nilai Kristiani. Selain itu *Boardgame* ini sendiri akan dikemas secara menarik dengan visual yang disenangi anak – anak dan melalui cerita – cerita menarik yang ada di Alkitab sehingga si anak selain bisa belajar tentang nilai-nilai Kekristen, mereka akan merasa senang sekaligus terhibur. Dengan media *boardgame* ini penulis berharap, anak lebih memiliki antusias untuk belajar tentang nilai kristiani baik di sekolah minggu, di sekolah, bahkan akhirnya mereka berantusias belajar lewat *game* ini di rumah.

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. Bagaimana merancang media yang berwawasan edukatif dan menyenangkan agar anak bisa belajar sambil bermain?
2. Bagaimana merancang *boardgame* sebagai media interaktif yang mampu menarik minat anak untuk mencari tahu dan belajar tentang nilai – nilai Kristiani?

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. Mendesain sebuah media interaktif yang sarat akan nilai – nilai kristiani yang dikemas secara menarik dan *fun*.
2. Mendesain *boardgame* berdasarkan cerita yang ada di alkitab dimana si anak diharuskan aktif menjawab pertanyaan seputar kisah di alkitab sesuai clue card berbentuk visual yang ada dalam permainan. Anak yang mampu menjawab pertanyaan terbanyak pada akhir permainan merupakan pemenang.

1.4 SUMBER DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Observasi

Pengamatan dilakukan dengan partisipasi aktif, untuk melihat kegiatan dalam sekolah minggu berdasarkan perspektif penulis. Dan mendatangi toko – toko rohani melihat media apa saja yang sudah ada untuk mendukung pembelajaran anak terhadap nilai – nilai Kristiani.

Wawancara

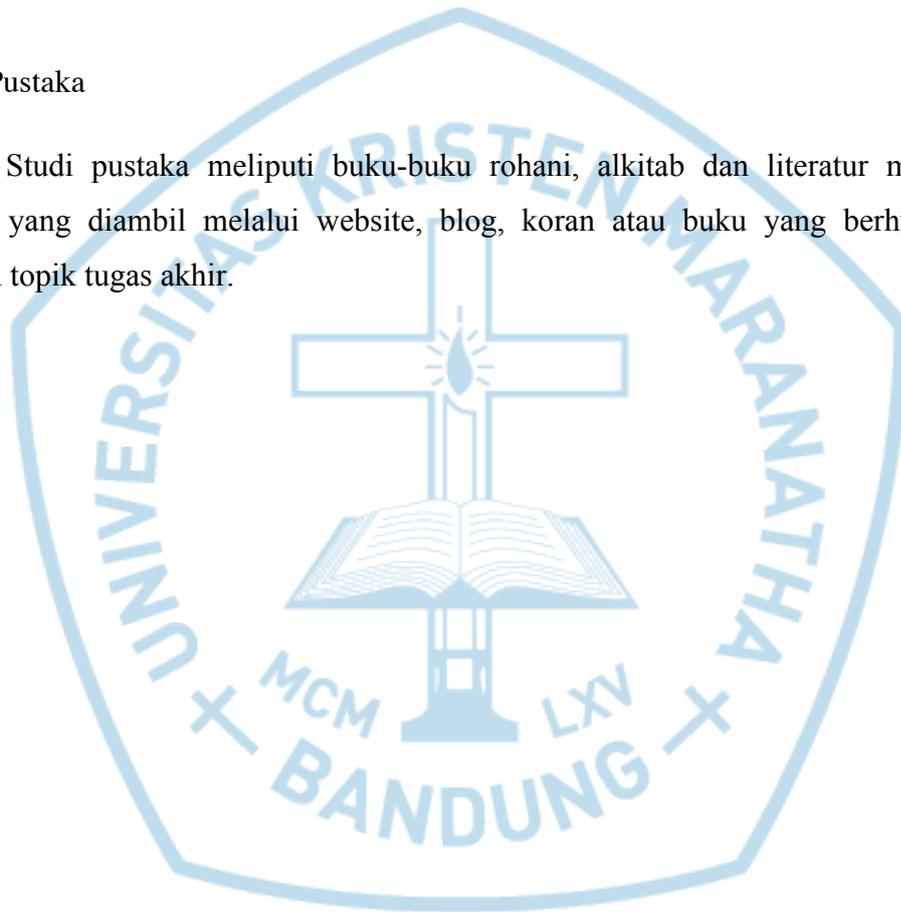
Pengumpulan data secara kualitatif. Wawancara dilakukan kepada narasumber yang berhubungan langsung dengan proses perancangan karya Tugas Akhir, dalam hal ini wawancara kepada *pionir boardgame* di indonesia. Dan melakukan wawancara terhadap guru sekolah minggu serta pendeta untuk mengetahui materi apa yang menarik diangkat.

Kuisisioner

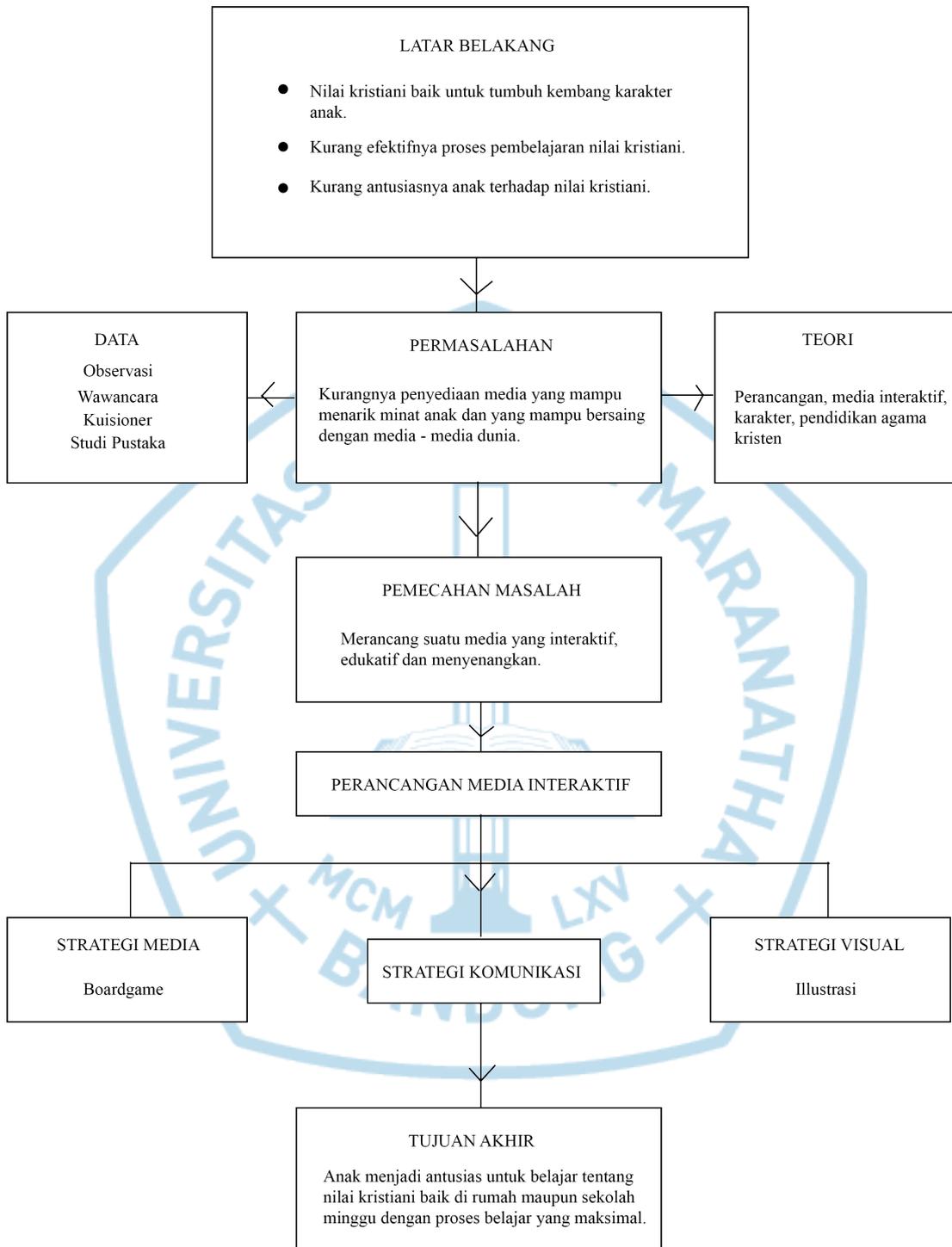
Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sejauh mana orangtua merasa penting untuk menanamkan nilai – nilai Kristiani terhadap anak, dan mengetahui apakah anak – anak sudah mendapatkan fasilitas yang cukup dan disenangi oleh anak.

Studi Pustaka

Studi pustaka meliputi buku-buku rohani, alkitab dan literatur mengenai artikel yang diambil melalui website, blog, koran atau buku yang berhubungan dengan topik tugas akhir.



1.5 SKEMA PERANCANGAN



Gambar 1.1 Skema Perancangan