

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di zaman yang sudah semakin maju ini, nilai sopan santun pada anak mulai memudar, hal ini sangat berdampak buruk pada kehidupan masa depan anak saat dia terjun ke lingkungan sosial yang lebih luas. Meski anak sudah diajarkan secara teori tentang sopan santun di sekolah mereka masing-masing, namun tidak sedikit dari mereka tidak terbiasa untuk melakukannya. Bukan karena salah materi ajaran, melainkan media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi kurang tepat sehingga anak-anak hanya mengerti secara teori saja. Dalam hal ini dukungan dari orang tua juga sangatlah penting namun kebanyakan orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak memerdulikan hal ini. Dengan situasi seperti ini, peran seorang guru di sekolah sangat diperlukan untuk mengajar dengan media yang tepat.

Menurut Silberman(1996:9) anak lebih senang belajar sambil bermain, karena bermain dapat merangsang kreatifitas pada masing-masing anak sehingga anak lebih senang untuk berkreasi, berimajinasi, dan menceritakan segala sesuatu menggunakan imajinasinya.

Permainan adalah suatu media yang mengasyikan dan memuaskan bagi anak untuk mempelajari sesuatu, dengan permainan anak belajar suatu hal tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya karena sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan permainan anak tidak mudah merasa bosan dan selalu antusias untuk mempelajari suatu hal yang belum ia ketahui. Permainan dapat dirancang sedemikian rupa untuk menyampaikan materi kedisiplinan serta dapat merangsang anak dalam perkembangannya melalui *Boardgame*.

*Boardgame* merupakan sarana yang baik dalam melatih sosialisasi anak dan saraf motorik anak. Maka dari itu, pembelajaran sopan santun pada anak akan lebih efektif dan mudah dicerna jika menggunakan media game yang memiliki ilustrasi yang menarik sehingga anak nyaman untuk mengikuti permainannya.

## 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Pokok permasalahan berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Boardgame* yang dapat mengajarkan sopan santun pada anak-anak serta mudah dipahami oleh anak-anak?
2. Bagaimana cara menyampaikan kepada guru-guru di sekolah untuk mengajarkan sopan santun dengan permainan?

Ruang Lingkup yang akan dibahas adalah penulis akan merancang permainan anak-anak menggunakan papan dan kartu permainan dengan menggunakan gambar-gambar yang disukai anak-anak serta mengharuskan keterlibatan guru-guru dalam memandu permainan. *Boardgame* ini akan dipromosikan ke setiap sekolah-sekolah di kota Bandung kalangan menengah atas. *Boardgame* yang akan dirancang penulis ditujukan untuk anak usia 3-5 tahun dengan bimbingan guru-guru di sekolah.

## 1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas di atas, dapat disimpulkan tujuan perancangan *boardgame* ini adalah :

1. Merancang permainan sebagai sarana pengajaran sopan santun anak dengan aturan main yang mudah menggunakan kartu bergambar dengan karakter visual yang disukai oleh anak-anak.
2. Merancang media penyampaian yang dapat mengajak para guru dan orang tua untuk mendukung anak-anaknya belajar sopan santun dengan permainan ini, serta mengadakan event yang memperbolehkan pengunjung uji coba permainannya.

#### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Mendatangi sekolah-sekolah di Bandung untuk mengamati tingkah laku murid-murid serta mengamati peran guru di lingkungan sekolahnya.

2. Studi pustaka

Mencari teori-teori dari sumber terpercaya seperti buku maupun dari internet yang berhubungan dengan: psikologi anak, *boardgame*, ilustrasi anak, dan metode pengajaran untuk anak.

3. Kuesioner

Membagikan 100 angket pertanyaan kepada anak-anak, dengan *range* usia 3-8 tahun yang dibacakan kepada murid-murid TK-SD Paulus I-II Bandung pada 18 Februari 2016, serta membagi secara acak pada anak-anak yang berada di kota Bandung.

4. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Bu Ellen selaku psikolog perkembangan anak dan dosen Universitas Kristen Maranatha pada tanggal 15 Februari 2016. Kedua, melakukan Wawancara dengan kepala sekolah TK dan SDK Paulus yang terletak di Jl. Dr. Rajiman no. 11, Bandung pada tanggal 11 Februari 2016. Serta mewawancarai guru-guru TK untuk mengetahui cara anak belajar di sekolah dan juga interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya pada tanggal 18 Februari 2016.

## 1.5 Skema Perancangan

Tabel 1.1 Tabel Skema Perancangan

(sumber: Dokumen pribadi)

