

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, yang menerapkan prinsip nilai moral dan etika. Di Indonesia, pendidikan karakter menjadi prioritas dalam sistem pendidikan nasional, karena Pendidikan karakter pada anak mampu membentuk sikap yang baik, serta sebagai fondasi penting dalam membentuk perilaku sosial anak [1] [2].

Sebagai perbandingan, pendidikan karakter di Jepang melalui konsep *dōtoku kyōiku* (pendidikan moral) mengajarkan anak-anak untuk hidup dengan prinsip, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan menghormati orang lain [3]. Pendidikan karakter di Jepang menjadi contoh yang baik dalam menanamkan nilai-nilai moral. dimana nilai tersebut tidak hanya diajarkan, tetapi juga dipraktikkan secara langsung melalui kegiatan sehari-hari [4]. Model pendidikan karakter di Jepang dapat menjadi referensi dalam upaya memperkuat pendidikan karakter di Indonesia dalam menghadapi krisis moral pada anak, seperti kurangnya sopan santun, hilangnya rasa hormat, rasa tanggung jawab yang menurun, pudarnya toleransi, dan masih banyak lagi yang berpengaruh pada masalah dan perkembangan sosial [7]. Untuk memperkuat pendidikan karakter di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan pendidikan karakter melalui pembiasaan sederhana, salah satunya dengan mengajarkan anak untuk mengucapkan 4 kata ajaib; tolong, terima kasih, maaf, dan permisi [5][6].

Namun, ditengah upaya memperkuat pendidikan karakter melalui pembiasaan nilai-nilai kesopanan, terdapat fenomena sosial yang justru berlawanan dengan nilai-nilai yang diajarkan. Pengaruh negatif dari media sosial, kurangnya pengawasan orang tua, serta eksposur terhadap budaya populer yang kurang mendukung nilai moral. Anak-anak terpapar oleh tayangan televisi, konten media sosial, dan bahkan lingkungan masyarakat yang kadang menunjukkan perilaku yang tidak menghormati orang lain. Seperti penggunaan bahasa kasar, perilaku

tidak sopan, dan kurangnya kesadaran untuk menghormati orang lain. Fenomena ini menyebabkan adanya perbedaan antara nilai-nilai karakter yang telah diajarkan di lingkungan sekolah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil Wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Juni 2024 dengan Bapak Yudi Eka Surahman, selaku kepala sekolah, dan Bapak Legi Gunawan, selaku guru dan pembina kesiswaan, mengungkapkan bahwa siswa SDIT Harapan Bunda Purwokerto belum sepenuhnya menerapkan 4 kata ajaib dalam keseharian mereka. Pembelajaran mengenai materi ini diajarkan secara khusus dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui buku dan video. Namun, penggunaan media seperti buku dan video sering kali membuat anak-anak merasa bosan karena metode tersebut kurang interaktif, sehingga mereka cenderung tidak memperhatikan materi. Akibatnya, guru harus selalu mengkondisikan dan mengingatkan siswa untuk tetap fokus dan berkonsentrasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan.

Hal ini menunjukkan bahwa, anak-anak merasa senang dan menikmati pembelajaran yang disampaikan harus dilakukan sambil bermain. Karena ketika anak-anak menjalani hal menyenangkan secara tidak sadar informasi yang disampaikan akan mudah untuk diingat, seperti *Board game*. *Board game* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan komponen utamanya adalah menggunakan board atau karton tebal, selain itu terdapat komponen lainnya seperti kartu, token, dadu dan lain-lain [8]. *Board game* digunakan sebagai sarana edukasi sekaligus permainan yang menyenangkan untuk anak-anak, karena *board game* merupakan sebuah permainan yang bisa meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berpikir siswa. Seto Mulyadi menjelaskan bahwa metode pembelajaran harus disesuaikan dengan cara yang menyenangkan karena anak-anak senang sekali bermain sambil belajar [9].

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh guru sekolah dasar, media permainan *board game* cocok untuk umur 8-10 tahun, karena pada usia tersebut anak sudah mulai bisa berpikir logis. Pernyataan tersebut sejalan dengan teori kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 7-11 tahun berada pada

tahap operasional konkrit. Tahap operasional konkret adalah fase di mana anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir logis. Pada tahap ini, anak-anak mampu memecahkan masalah dengan lebih baik, namun pemikiran mereka masih berfokus pada objek-objek atau peristiwa yang dapat mereka alami secara langsung [10]. Dalam hal ini, permainan seperti *board game* dinilai sangat sesuai, karena mampu menstimulasi serta dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak-anak. Melalui *board game*, anak-anak tidak hanya bermain saja, tetapi mempelajari dan mempraktikkan nilai-nilai karakter melalui interaksi sosial selama permainan berlangsung, sehingga anak-anak akan lebih mudah diingat dan dipahami karena dilakukan dalam suasana bermain [12]. Oleh karena itu, tujuan dari riset ini adalah merancang sebuah media pembelajaran berbasis game, yang difokuskan pada penanaman nilai karakter, seperti nilai kesopanan, etika dan perilaku menghormati dengan menggunakan 4 kata ajaib. Melalui *board game* diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat, selain itu diharapkan mampu memberikan dampak positif pada perkembangan sosial anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam perancangan ini dapat dirumuskan. Yaitu, bagaimana merancang *Board Game* 4 kata ajaib untuk usia 8 s.d 10 tahun sebagai media edukasi anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah, merancang *Board Game* edukasi 4 kata ajaib untuk usia 8 s.d 10 tahun.

1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis memfokuskan batasan masalah dalam perancangan yaitu :

1. Dalam perancangan game ini ditargetkan untuk usia 8 s.d 10 tahun
2. Media pendukung hanya sebatas Poster, Gantungan kunci, Stiker, Kotak Pensil, Bolpoin dan *notebook*
3. Penelitian tidak sampai tahap pengujian, hanya sampai perancangan *board game* edukasi 4 kata ajaib.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak terkait, diantaranya :

(1) Keilmuan DKV

Dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual dapat memberikan manfaat bagi penulis, yaitu dengan meningkatkan kreativitas dalam menciptakan karya di bidang ilmu desain komunikasi visual, selain itu ilmu yang diperoleh dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah dari permasalahan disekitar kita dengan ilmu desain yang telah didapat sehingga dapat memberikan dampak positif dari pihak terkait.

(2) Universitas

Hasil penelitian ini akan menjadi tambahan literatur Pustaka di perpustakaan Universitas Telkom Purwokerto, menjadikan sumber dan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai perancangan ini. Selain itu, diharapkan hasil penelitian dapat meningkatkan kualitas mahasiswa melalui kreativitas dalam berkarya di bidang desain komunikasi visual melalui tugas akhir penelitian

(3) Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai pentingnya mendidik anak dengan nilai sopan

santun. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan informasi yang lebih luas bagi masyarakat. Melalui *board game* edukasi 4 kata ajaib ini, diharapkan anak-anak dapat menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari