

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak adalah seseorang yang sedang berada dalam fase tumbuh kembang dan berperan sebagai penerus di masa depan. Pendidikan pertama yang diterima anak-anak berasal dari rumah. Sebagai makhluk sosial, anak diharuskan memiliki perilaku dan pengetahuan yang baik. Perilaku dan pengetahuan tersebut dapat dimiliki anak melalui pola asuh yang baik dari orang tua.

Pola asuh orang tua yaitu bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat (Fitriani, 2015: 102). Menurut Diana Baumrind dalam buku *A Topical Approach to Life-Span Development* (John W. Santrock, 2016: 461), terdapat empat tipe pola asuh, yaitu otoritatif, otoriter, *uninvolved-neglectful* (mengabaikan), dan *permissive-indulgent* (memanjakan). Pembentukan karakter pada anak tergantung dari pola asuh yang diberikan oleh orang tua.

Menurut dr. Rizal Fadli (2020) pada artikel Halodoc.com, Interaksi antara anak dan orang tua sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak. Menurut Dr. Masganti Sit, M.Ag. dalam buku Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, pada usia 2-12 tahun (masa kanak-kanak), anak sudah memiliki kebebasannya sendiri. Anak memiliki keterampilan fisik, mampu berbicara banyak, sudah mulai mempunyai kemampuan dalam berpikir yang sangat pesat. Momen ini penting untuk diperhatikan oleh orang tua karena di periode ini anak sedang dalam tahap pembentukan kepribadian. Orang tua harus memberikan perhatian khusus kepada anak dengan selalu mendampingi anak, mengajak anak bermain, dan memberikan pendidikan moral kepada anak.

Moral merupakan nilai kebaikan yang dimiliki manusia. Menurut Durkheim dalam Machmud (2014), moralitas yang dimiliki seseorang dapat mencegah seorang individu agar tidak melakukan berbagai hal yang tidak boleh dilakukan. Menurut PAUD Jateng pada artikel paud.id (2015), terdapat beberapa nilai moral yang harus

diajarkan kepada anak, yaitu kerjasama dan membantu orang lain, tanggung jawab, dan bersikap sopan.

Menurut Piaget dalam Maharani (2014: 95), moral dan perilaku yang dimiliki dapat terjadi sebagai akibat dari sebuah hal yang spontan untuk dipelajari dan dikembangkan melalui interaksi antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Namun seiring dengan berkembangnya zaman, moral dan karakter pada anak di Indonesia perlahan menurun.

Menurut Mashlihuddin (2018) pada artikel P2KK Universitas Muhammadiyah Malang, terdapat dua aspek yang melatarbelakangi penurunan moral pada anak, yaitu keluarga/orang tua dan lingkungan. Selain itu, menurut Andri Kurniawan pada artikel Kompasiana.com (2020), banyak orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya sampai lupa untuk memantau perkembangan moral dan perilaku anaknya dan juga belum paham mengenai perannya sebagai faktor utama dalam pengajaran mengenai moral pada anak.

Banyak orang tua yang kurang memahami pentingnya peran dan kehadiran mereka dalam masa tumbuh kembang anak-anak. Dengan berkembangnya teknologi dan globalisasi, banyak orang tua yang sibuk berkarir sehingga hanya mementingkan kebutuhan anaknya secara materi (Fitriani & Abdullah, 2021). Hal ini menyebabkan tidak efektifnya pola asuh anak yang dapat berdampak buruk terhadap perkembangan dan pembentukan karakter anak yang diakibatkan oleh kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua.

Orangtua seringkali menggantikan peran dan kehadirannya dengan obyek lain. Hal ini juga dapat berdampak buruk pada hubungan antara orangtua dan anak. Defisit dalam kognisi, keterikatan, keterampilan sosial, dan perkembangan emosional dapat terjadi ketika anak tidak merasa dekat dan terhubung dengan orang tuanya (Cherry, 2023. Artikel [verywellmind.com](https://www.verywellmind.com)). Seorang anak masih membutuhkan pendampingan dan arahan untuk memilih dan menyaring hal baik dan hal buruk.

Pembentukan karakter dan pendidikan moral sejak usia dini sangat penting bagi perkembangan seorang anak. Pendidikan moral pada anak tersebut terutama dibentuk melalui pembiasaan yang dilakukan oleh orang tua dan lingkungan keluarga

di rumah, disamping melalui pendidikan secara formal di Sekolah. Pembentukan karakter pada anak harus dilakukan sejak dini, karena akan sulit membentuk dan merubahnya kalau mereka sudah dewasa (Nadjamuddin, 2016).

Terdapat berbagai macam media pendukung untuk membantu orang tua dalam *parenting*. Beberapa media yang populer adalah aplikasi, buku, sosial media, *podcast*, dan webinar/kelas *parenting*. Aplikasi merupakan media yang mudah diakses, fleksibel, dan interaktif, namun membutuhkan akses internet (Wantiknas.go.id). Buku, sosial media, dan *podcast* merupakan media pembelajaran yang bersifat linier (satu arah) dan tidak interaktif (Gururu.org). Webinar/kelas *parenting* dapat mudah diakses, namun membutuhkan sinyal yang stabil dan terdapat jadwal tetap sehingga berpotensi terjadi perbedaan waktu (Katadata.co.id). Dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat menjadi media pembelajaran *parenting* yang menarik bagi orang tua di era digital.

Menurut Pressman dan Bruce (2014: 9), aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk platform *mobile* seperti iOS dan Android. Aplikasi *mobile* memiliki user interface dengan interaksi unik. Aplikasi *mobile* banyak digunakan untuk proses pembelajaran dengan berbagai metode, salah satunya gamifikasi.

Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen *game* untuk memotivasi dan meningkatkan kesenangan seseorang dalam proses pembelajaran (Jusuf, 2016: 2). Menurut Khadijah, dkk.(2022: 1343), permainan merupakan media yang efektif untuk mengajarkan nilai moral karena anak-anak senang untuk bermain, dan permainan dapat memberikan pengalaman konkrit pada anak terhadap nilai-nilai moral, seperti kerjasama, empati, tanggung jawab, ketekunan, dan lainnya.

Berdasarkan artikel Popmama.com (2019), teknologi memiliki berbagai dampak positif dalam proses tumbuh kembang anak. *Gadget* dapat merangsang kemampuan anak untuk berpikir kreatif dan kritis. Selain itu, *gadget* juga dapat merangsang kemampuan motorik anak dan menjadi lebih pandai dalam menggunakan teknologi. Maka dari itu, media aplikasi *mobile* digunakan sebagai media dari solusi untuk permasalahan yang ada.

*Mobile apps* merupakan salah satu bentuk multimedia *device*. Multimedia mempunyai banyak potensi yang baik dalam merepresentasikan serta menyampaikan materi pembelajaran (Hidayat dan Desa, 2019). Saat ini banyak aplikasi parenting populer yang dapat membantu orang tua belajar tentang parenting, tetapi umumnya aplikasi tersebut hanya terfokus pada orang tua saja, bersifat informatif, kurang interaktif, kurang menyenangkan, dan kurang melibatkan interaksi orang tua dan anak. Penulis berencana untuk membuat aplikasi yang dapat membantu orang tua dalam memberikan pendidikan moral di rumah menjadi lebih menyenangkan bagi orang tua dan anak bersamaan dengan meningkatkan hubungan antara orang tua dan anak. Umumnya, anak-anak lebih senang untuk bermain sambil belajar, maka dari itu, aplikasi yang dibuat memiliki beberapa unsur *game* agar kegiatan belajar menjadi menyenangkan bagi orang tua dan anak.

Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana merancang aplikasi untuk anak dengan unsur gamifikasi untuk meningkatkan nilai karakter dan moral anak di Indonesia. Manfaat dari penelitian ini bagi perancangan yaitu agar hasil perancangan aplikasi menjadi lebih tepat sasaran dan akurat kepada target pengguna yang dituju. Selain itu, Hasil penelitian diharapkan dapat mengoptimalkan pola asuh dan pendidikan moral yang diberikan oleh orang tua yang sibuk bekerja kepada anak-anak di rumah.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. kurangnya pemahaman orang tua terhadap pola asuh dan peran orang tua di rumah sehingga menyebabkan nilai moral pada anak-anak di Indonesia menurun.
2. Kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak menyebabkan perkembangan emosional dan keterampilan sosial anak tidak berkembang dengan baik.

3. Aplikasi *parenting* yang sudah ada tidak dapat digunakan kolaboratif dengan anak sehingga tidak meningkatkan hubungan kedekatan antara orang tua dan anak.
4. Aplikasi *parenting* yang sudah ada kurang interaktif sehingga kurang menarik minat belajar orang tua dan anak, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi *mobile* sebagai media yang dapat membantu orang tua dalam memberikan pendidikan moral kepada anak-anak dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan?

### 1.3 Ruang Lingkup

1. Perancangan Tugas Akhir ini difokuskan pada pembuatan prototipe aplikasi *mobile* untuk membantu orang tua mengajarkan nilai moral kepada anak dengan cara yang menyenangkan dikarenakan untuk pengembangan lebih lanjut itu diluar lingkup DKV dan membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk membuatnya siap dijalankan.
2. Target pengguna dapat dibagi menjadi 2 kelompok yaitu primer dan sekunder. Target primer merupakan orang tua dengan rentang usia 28 hingga 38 tahun. Sedangkan target sekunder adalah anak-anak berusia 2 hingga 11 tahun (masa prasekolah dan masa sekolah anak) yang sedang aktif bereksplorasi tentang banyak hal.
3. Pengumpulan data dan perancangan aplikasi dilaksanakan di Kota Bandung dan dimulai dari tanggal 26 September 2022.
4. Tujuan dibuatnya perancangan aplikasi ini adalah sebagai solusi untuk membantu orang tua mengajarkan nilai moral kepada anaknya dengan metode yang lebih interaktif dan kolaboratif ditengah perkembangan globalisasi dan teknologi.

5. Dengan menggunakan unsur gamifikasi diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan kembali nilai moral anak Indonesia yang kini mengalami degradasi dan meningkatkan hubungan antara anak dan orang tua.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari pada penelitian ini adalah untuk merancang UI/UX mobile apps sebagai media yang dapat membantu orang tua dalam memberikan pendidikan moral kepada anak-anak dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai metode lensa dalam menerapkan design thinking pada perancangan (Pontis, 2015). Penelitian kualitatif dilakukan dengan tahapan identifikasi masalah, literature review, penetapan tujuan penelitian, pengumpulan data, interpretation, dan pelaporan (Neuman, 2000; Creswell, 2017).

Penelitian ini menempatkan penelitian kualitatif sebagai upaya untuk memahami permasalahan secara lebih mendalam. Hasil dari penelitian kualitatif selanjutnya menjadi landasan bagi proses perancangan yang dilakukan menggunakan metode *design thinking*, yaitu metode untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan memfokuskan pada pengguna (Brown & Katz, 2009; Arrazi, 2018). Tahapan yang ada dalam *design thinking* yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penggunaan dua metode tersebut secara terintegrasi bermanfaat dalam memahami dengan lebih baik bagaimana merancang media yang tepat bagi target audiens atau user untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi.

Pada tahapan *Emphatize*, menggunakan beberapa cara untuk mengumpulkan data. Metode-metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Data Primer

#### A. Observasi

Observasi ini dapat dilacak pada kemapanan akar teoretis metode interaksionis-simbolik, karena dalam mengumpulkan data, peneliti sekaligus dapat berinteraksi dengan subjek penelitiannya (Denzin & Lincoln dalam Hasanah, 2017: 24).

Pada penelitian ini observasi dilakukan terhadap anak-anak berusia 2 hingga 11 tahun untuk memahami perilaku dan karakter anak terhadap sekitar. Selain itu, dilakukan juga observasi terhadap produk sejenis yang berguna sebagai referensi untuk perancangan prototipe aplikasi.

#### B. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi yang dilakukan secara tatap muka oleh dua pihak atau lebih yang dimana ada yang berperan sebagai *interviewer* dan *interviewee* untuk memperoleh informasi atau sebagai metode pengumpulan data. (Fadhallah, 2021: 2)

Pada penelitian ini dilakukan wawancara kepada beberapa orang tua dengan background yang berbeda-beda dan memiliki anak berusia kisaran 2 hingga 11 tahun. Tujuan dilakukan wawancara kepada orang tua adalah untuk mengetahui perilaku anak saat berada di rumah dan sikap anak dalam menyikapi suatu hal. Selain itu, dilakukan juga wawancara kepada psikolog anak untuk lebih memahami mengenai perilaku dan sikap anak dan juga untuk berdiskusi mengenai perancangan aplikasi agar perancangan aplikasi ini sesuai dan tepat untuk orang tua dan anak.

#### C. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2014: 230), kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden.

Pada penelitian ini kuesioner dibuat pada media google forms dan disebarakan kepada orang tua yang memiliki anak berusia 2 hingga 11 tahun melalui akun media sosial seperti Whatsapp dan Instagram. Tujuan

diadakannya metode kuesioner ini adalah untuk membuktikan data yang sudah dikumpulkan akurat dengan keadaan yang terjadi di lingkungan.

## **1.5.2 Data Sekunder**

### **A. Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah metode penelitian untuk mengumpulkan data melalui buku, jurnal, literatur, dan laporan terdahulu yang memiliki hubungan dengan topik permasalahan yang diangkat (Nazir, 2013: 93). Buku *A Topical Approach to Life-Span Development* oleh John W. Santrock dijadikan acuan untuk aspek pola asuh orang tua dan *Playful Parenting* oleh Lawrence J. Cohen dijadikan acuan untuk mempelajari mengenai manfaat kegiatan bermain sambil belajar untuk meningkatkan hubungan antara orang tua dan anak khususnya secara emosional.

## **1.6 Metode Analisis Data**

Mengacu pada tahapan *design thinking*, setelah data diperoleh maka data dikumpulkan dan dianalisa untuk menentukan masalah inti yang dicarikan solusinya. Beberapa metode analisa data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

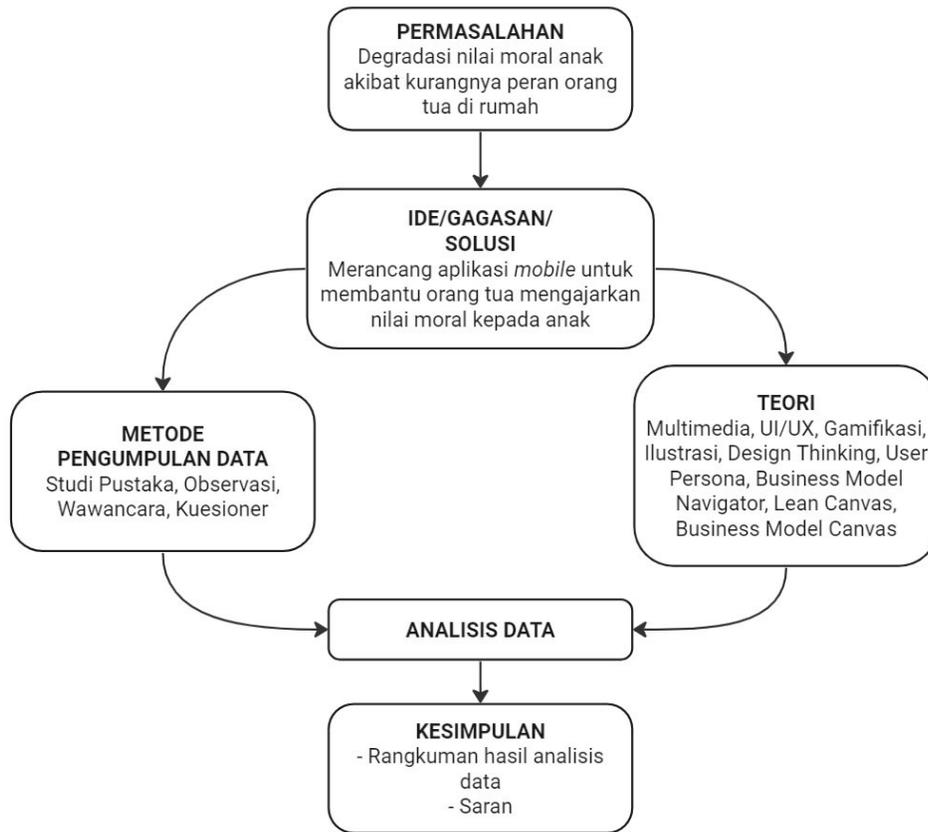
### **1. Analisis Visual**

Analisis visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar (Soewardikoen, 2019: 88). Analisis visual digunakan untuk menganalisa objek visual yang ada untuk dapat memahami dan mengapresiasi karya yang dinilai.

### **2. Analisis Matriks**

Matriks merupakan suatu alat untuk menganalisis perbandingan seperangkat data untuk mendapatkan suatu konsep atau informasi. Matriks terdiri dari kolom dan baris dengan memunculkan dua dimensi yang berbeda. Tabel matriks perbandingan juga berfungsi sebagai alat untuk mengambil penarikan kesimpulan (Soewardikoen, 2019: 104).

## 1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian  
(Sumber: dokumen pribadi)

## 1.8 Pembabakan

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang diangkat, dengan cara memaparkan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat yang berkaitan dengan masalah *parenting* dan anak-anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan pula rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, kerangka penelitian, dan pembabakan yang menjelaskan apa saja yang di bahas pada penelitian ini.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini berisi teori-teori yang dipergunakan pada penelitian ini, antara lain teori-teori yang berkaitan dengan multimedia, perangkat *mobile*, UI/UX, gamifikasi, *design thinking*, *user persona*, *business model*, dan *lean canvas*. Setelahnya, bab ini ditutup dengan asumsi dari teori-teori yang ada.

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Pada bab ini membahas hasil data-data yang sudah dikumpulkan melalui berbagai metode pengumpulan data yang sudah dijelaskan di atas dan analisis data. Bagian ini ditutup oleh kesimpulan dari hasil penelitian.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Pada bagian ini, dijelaskan mengenai konsep perancangan yang dihasilkan berdasarkan simpulan pada bab sebelumnya. Konsep perancangan ini terdiri dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan lain sebagainya. Konsep-konsep yang dirancang dijadikan sebagai acuan dalam merancang prototipe aplikasi.

### **BAB V Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan bagi penelitian atau perancangan yang dilakukan kedepannya.