

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan kognitif anak dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu tahap sensori, tahap pra operasional, tahap operasi konkret, dan tahap operasi formal (Piaget, 1980). Pada usia tertentu anak memasuki fase matang untuk memperoleh kecekatan dalam menguasai keterampilan-keterampilan tertentu. Hal ini terjadi pada fase operasional konkret, yang terjadi pada saat anak memasuki usia 7-12 tahun. Pada fase ini, anak mengalami perkembangan secara fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral keagamaan yang berbeda-beda dalam cara dan waktu pencapaiannya (Khaulani, et al., 2019). Fase operasional konkret anak dalam kategori usia sekolah dasar, pada usia ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat (Dewi, et al., 2019).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang isi Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa pengembangan standar isi mengacu pada standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar yang difokuskan pada persiapan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut. Standar kompetensi anak usia dasar sebagian besar membahas pembentukan karakter yang mandiri, berani, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan santun, dan kompeten (Indarta, et al., 2022).

Bullying menjadi isu yang tak ada habisnya terdengar. Berbagai faktor mendorong tindakan *bullying*, dari kesenjangan sosial, aspek fisik, faktor popularitas, hingga keinginan ingin menyakiti. Terlebih pada usia sekolah dasar yang rentan akan tersinggung dan kesalahpahaman di antara sebayanya (Olweus, 2019). Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat kasus *bullying* di satuan pendidikan

periode Januari-September 2023 mencapai 23 kasus, yang menurut data menurun dibandingkan tahun 2022 yang menjadi kasus tertinggi dibanding tahun-tahun sebelumnya, yaitu sebanyak 226 kasus. Pada tahun 2023 tercatat kasus *bullying* tertinggi terjadi di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebesar 25%, Sekolah Menengah Akhir (SMA) dan Sekolah Menengah Khusus (SMK) sebesar 18,87%, dan Madrasah Tsanawiyah dan Pondok Pesantren sebesar 6,25%.

Pada penelitian ini dilakukan studi pendahuluan di SDN 119 Cijagra, Buah Batu, Bandung. Berdasarkan hasil observasi wawancara, fenomena di atas turut divalidasi oleh Ibu Novriza sebagai wali kelas IV, dengan rentan usia 9-10 tahun. Ibu Novriza menjelaskan bahwa dalam rentan waktu September-Oktober sudah ada 3 laporan *bullying* yang terjadi pada perwalian kelas beliau. Berdasarkan fenomena nasional dan yang terjadi langsung di SDN 119 Cijagra, guru-guru diarahkan agar rutin memberikan dan mengadakan kegiatan-kegiatan kampanye *anti-bullying* sebelum proses belajar mengajar dimulai. Metode yang telah diterapkan adalah pemberian ceramah (*story telling*), lagu-lagu, dan kotak saran. Menurut Ibu Novriza metode ini cukup berhasil membawa perubahan. Namun, selama 2 bulan praktik kampanye *anti-bullying* ini, anak sudah menemukan kejenuhan dengan metode yang berulang.

Dengan melihat kondisi di atas, metode yang diterapkan oleh guru-guru di SDN 119 Cijagra cukup efektif untuk anak, namun anak mulai merasa jenuh dengan implementasi dari metode-metode tersebut tanpa adanya media baru yang menarik. Berangkat dari permasalahan yang ada, maka perlunya perancangan alat permainan edukatif (APE) sebagai alternatif lain dalam aksi kampanye *anti-bullying*. Alat permainan edukatif dinilai relevan dengan dunia bermain anak, agar memperoleh pelajaran menyenangkan dan mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik (Fatmawati, 2020). Karena bagaimanapun dunia anak adalah dunia bermain.

Pada tahap operasional konkret atau usia dasar, anak sudah dapat menggunakan logika atau operasi. Proses pemikiran anak pada tahap ini diarahkan pada kejadian nyata, hingga anak dapat melakukan operasi masalah yang sedikit kompleks. Namun, tanpa objek fisik, anak-anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas logika (Juwantara, 2019), sehingga sangat dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif bagi anak pada tahapan ini. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Nurrita, 2019). Sehingga media yang cocok digunakan oleh anak agar membantu efektivitas proses belajarnya adalah melalui perancangan alat permainan edukatif (APE).

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan perancangan alat permainan edukatif (APE) berupa *board game* (permainan papan). *Board game* adalah permainan yang dimainkan dengan melibatkan beberapa pemain sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial. *Board game* akan menjadi media yang efektif karena anak pada usia dasar sangat menyukai kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media *board game* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan penyerapan dibandingkan tanpa menggunakan media *board game* (Ratmaningsi, 2018). Melalui perancangan *board game* sebagai media kampanye *anti-bullying* untuk anak usia 9-12 tahun diharapkan dapat menjadi media yang menarik, efektif, dan dapat memotivasi anak agar bersifat positif di setiap lingkungan tempat ia tumbuh.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menurut Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), kasus *bullying* di Indonesia terus terjadi setiap tahunnya, dan pada tahun 2023 kasus paling banyak terjadi di tingkat sekolah dasar.
2. Di lokasi penelitian yaitu SDN 119 Cijagra per bulan September-Oktober 2023 sudah terlapor 3 kasus *bullying*, dan selalu terjadi setiap tahunnya.
3. Metode yang diterapkan di SDN 119 Cijagra cukup efektif. Namun, selama

lebih dari 2 bulan anak sudah menemukan kejenuhan dengan metode yang berulang ini dan tanpa media pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif.

4. Tidak adanya media atau alat permainan edukatif (APE) yang menarik di SDN 119 Cijagra dan dapat membantu efektivitas proses kampanye *anti-bullying* kepada anak usia 9-12 tahun.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian, maka rumusan masalah yang dapat menjawab permasalahan dengan merancang board game sebagai alat permainan edukatif (APE) guna membantu menunjang kegiatan kampanye *anti-bullying* untuk anak usia 9-12 tahun. Perancangan *board game* dapat menstimulasi perkembangan karakter anak dan merangsang kepekaan anak untuk bersikap positif terhadap lingkungan sosial sekitar. Dengan konsep *board game* dapat membantu menambah variasi APE dalam kegiatan bermain sekaligus membangun karakter anak sehingga terhindar dari perilaku *bullying*.

1.4 Pertanyaan Perancangan

Pertanyaan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain alat permainan edukatif (APE) berbentuk *board game* yang efektif digunakan sebagai media kampanye *anti-bullying* dan menyenangkan bagi 9-12 tahun?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan pada perancangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan desain alat permainan edukatif (APE) berbentuk *board game* yang efektif digunakan sebagai media kampanye *anti-bullying* dan menyenangkan bagi anak usia 9-12 Tahun.

1.6 Batasan Perancangan

Batasan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di wilayah Cijagra, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Hal ini didorong karena di SDN 119 Cijagra merupakan salah satu

sekolah yang memiliki kesadaran yang tinggi serta implementasi pemberantasan *bullying* di lingkungan sekolah. Selain itu, secara geografis pemilihan lokasi ini didorong untuk memudahkan pengambilan data.

2. Penelitian dilakukan mulai dari bulan Oktober 2023 – Juli 2024.
3. Penelitian berfokus pada anak usia 9-12 tahun, karena berdasarkan Federasi Serikat Guru Indonesia (FGSI) perilaku *bullying* paling tinggi dilakukan oleh rentan usia ini.
4. Penelitian berfokus pada media kampanye berupa alat permainan edukatif dengan konsep *board game* sebagai stimulasi kepada anak usia 9-12 tahun untuk mengenal dan berperilaku positif kepada lingkungan sosial sekitarnya.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Produk yang dirancang pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 9-12 tahun, dan sekaligus menjadi media kampanye *anti-bullying* berupa *board game*. *Board game* ini dirancang dengan menggunakan material dan bentuk yang aman untuk anak, serta menggunakan implementasi metode-metode yang efektif yang telah disosialisasikan Direktorat Sekolah Dasar.

1.8 Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat berkontribusi keilmuan pada jurusan Desain Produk dan jurusan lain yang berkaitan dengan perancangan dan hal-hal lain terkait proyek penelitian ini, seperti metodologi perancangan, landasan teori, dan konsep yang diterapkan pada alat permainan edukatif (APE) dengan media *board game* sebagai media kampanye pembentuk karakter atau *anti-bullying* pada anak usia 9-12 tahun.

2. Manfaat bagi Masyarakat

Ikut serta mendukung dan berkontribusi pada SDG (*Sustainable Development Goals*) meliputi kategori *Quality Education* melalui perancangan media kampanye *anti-bullying* sebagai pendidikan moral dan karakter yang efektif

kepada anak usia 9-12 tahun.

3. Manfaat bagi Industri

Berkontribusi memberikan variasi baru dalam bentuk *board game* untuk pasar anak 9-12 tahun sebagai media kampanye *anti-bullying*.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisikan rincian dalam proses penulisan terhadap penelitian. Laporan telah tertulis secara sistematis dari pendahuluan hingga penutupan penulisan. Berikut merupakan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I Pendahuluan berisikan mengenai suatu hal yang melatarbelakangi dilakukannya perancangan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan perancangan, ruang lingkup perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II Tinjauan Pustaka berisikan mengenai studi literatur hingga rangkuman mengenai penjelasan teori atau konsep dasar yang digunakan untuk memahami permasalahan penelitian tugas akhir atas penulisan laporan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi tentang metodologi penelitian, metodologi perancangan yang digunakan dalam penelitian, penentuan perancangan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas data, teknik analisis data, dan interpretasi data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi data IV hasil penelitian berisikan langkah-langkah dalam proses pembuatan

produk hingga tercapainya produk perancangan *board game* kampanye *anti-bullying*, kemudian pembahasan yang akan dianalisis dan diimplementasikan pada proses perancangan alat permainan edukatif berupa uji validasi *board game*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V penulisan kesimpulan berisikan simpulan hasil penelitian perancangan dan pemberian saran yang berguna atas perancangan produk untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi berbagai sumber referensi sebagai dasar validasi terhadap informasi dalam laporan penulisan.