

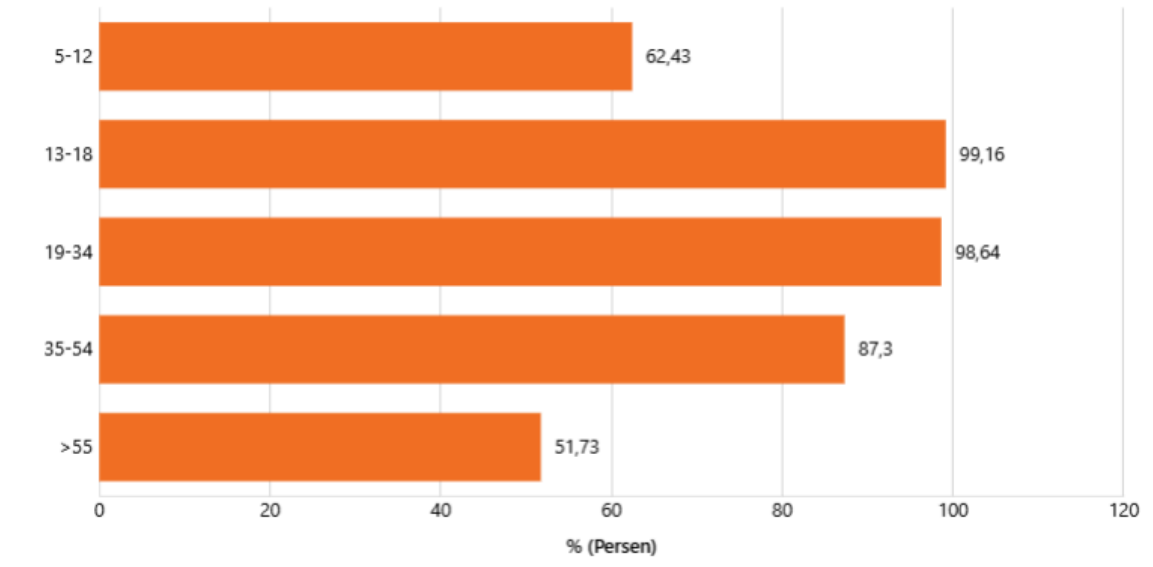
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang serba modern ini, teknologi banyak diterapkan penggunaanya dalam keseharian. ini, salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* sendiri sudah sangat melekat dan menjadi sebuah gaya hidup masyarakat Indonesia. *Internet* sudah meluas dan mudah diakses dalam teknologi yang praktis yakni melalui *smartphone*. Sudah tidak asing apabila setiap orang memiliki *smartphone* di saku ataupun di tas. Melalui *smartphone*, kita bisa mengakses jaringan *internet* untuk mencari informasi, menghubungi seseorang, maupun menonton video.

Maraknya *internet* menjadikan cara untuk mendapatkan informasi sangatlah mudah dan cepat dibandingkan zaman dulu dimana sebuah informasi harus dicari dan dipertanyakan kepastiannya melalui buku ataupun orang ahli secara langsung. Selain dampak baik dari *internet*, dampak buruknya pun dapat ditemukan dari konten yang tidak senonoh atau tidak layak bagi remaja di bawah umur delapan belas tahun, konten yang bisa menjadi *hoax* apabila kebenarannya tidak diketahui, konten yang berisikan iklan atau sejenisnya yang bersifat penipuan, dan lain-lain. Dampak buruk tersebut mengakibatkan tidak terkontrolnya penggunaan terhadap media sosial dan dapat menyebabkan kecanduan (Tamonob et al., 2023). Hal ini terlihat di kalangan remaja yang cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mencoba hal-hal baru, dan terpengaruh oleh teman-teman sebayanya (Sarwono, 2004)



Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, penetrasi internet di Indonesia mencapai 77,02% pada periode 2021–2022, dengan kelompok usia 13–18 tahun mencatat angka tertinggi sebesar 99,16%, disusul usia 19–34 tahun sebesar 98,64%, usia 35–54 tahun sebesar 87,3%, usia 5–12 tahun sebesar 62,43%, dan usia 55 tahun ke atas sebesar 51,73%. Tingginya penetrasi internet, khususnya pada remaja, dipengaruhi oleh keharusan pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19, yang menyebabkan 76,63% responden usia 13–18 tahun mengalami peningkatan frekuensi penggunaan internet. Fenomena ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, khususnya generasi muda, sehingga penting untuk meneliti lebih lanjut dampak dan implikasinya dalam berbagai aspek, baik sosial, pendidikan, maupun psikologis, guna memahami peran internet secara lebih komprehensif di era digital saat ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prof. Suryani, Guru Besar Fakultas Universitas Padjadjaran, sekitar 45% remaja di Kota Bandung menggunakan internet lebih dari enam jam sehari, terutama untuk hiburan, bukan untuk belajar. Kecanduan ini dapat menyebabkan dampak negatif seperti penurunan minat belajar, perubahan perilaku, ketidakseimbangan emosi, hingga gangguan jiwa berat. Prof. Suryani menekankan bahwa kecanduan internet ini merupakan masalah serius yang dampaknya bisa lebih parah dari narkoba.

Penggunaan internet yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan psikologis yang juga berdampak buruk terhadap kontribusi kecanduan terhadap internet itu sendiri. (Young & Rogers, 1998). Pemanfaatan internet yang berlebihan pun akan mengakibatkan hubungan renggang dengan teman maupun keluarga karena waktu yang digunakan hanyalah untuk memanfaatkan internet sehingga remaja menjadi terisolir dari teman-teman dan keluarganya, serta menjadi sulit untuk berkonsentrasi terhadap pelajaran di sekolah.(Sari et al., 2017). Berdasarkan dampak buruk tersebut maka pentingnya untuk anak remaja mempelajari cara mengatur dan mengingat waktu saat berjelajah di internet, konten mana yang layak untuk mereka cerna dan juga bagaimana caranya untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan atau tertipu dengan konten yang ada di media sosial maupun di platform lain.

Pada usia remaja, perkembangan kognitif, komunikasi, emosional, maupun sosial dapat dimanfaatkan melalui metode pembelajaran board game sebagai media yang mampu untuk mengasah berpikir logis, kemampuan membaca, mengontrol emosi, dan juga berpikir imajinatif (Ningtyas, 2023). Dengan adanya metode ini, anak remaja tidak hanya

memainkan board game yang seperti biasanya tetapi mereka mampu menyerap informasi yang disediakan melalui media tersebut secara mudah dan juga dapat diaplikasikan cara berpikirnya dengan peraturan yang ada di suatu board game yang ia mainkan. Penggunaan board game sebagai media belajar sangatlah bermanfaat ketimbang belajar disertakan penjelasan yang dapat membuat siswa jenuh dan tidak bersemangat (Ningtyas, 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Mahardhika (2021) bahwa mengembangkan Gapoera, sebuah API yang mendukung pengembangan board game tradisional Indonesia dengan agen cerdas. Meskipun fokus utamanya bukan pada edukasi, teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membuat *board game* edukatif yang menyoroti pengaruh buruk konten internet dan menurut Christianna (2018) Board game dapat menjadi alat edukatif yang menarik untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang penggunaan smartphone yang bijak.

Fenomena ini menunjukkan perlunya upaya edukatif yang efektif untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya kecanduan internet. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui perancangan *board game* edukatif yang menyampaikan dampak buruk konten internet secara interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, remaja dapat lebih memahami risiko yang dihadapi dan belajar mengelola penggunaan internet secara bijak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan beberapa masalah yang harus diketahui yakni;

1. Minimnya kesadaran remaja terhadap dampak negatif konten internet, khususnya konten yang tidak sesuai dengan usia seperti pornografi, hoaks, dan kekerasan digital.
2. Kurangnya kemampuan remaja dalam menyaring dan membedakan konten positif dan negatif di internet, sehingga mereka rentan terhadap pengaruh buruk dari media sosial dan platform digital lainnya.
3. Rendahnya kemampuan manajemen waktu remaja dalam penggunaan internet, yang mengakibatkan mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk hiburan dibandingkan aktivitas edukatif.
4. Minimnya media edukatif yang interaktif dan menarik bagi remaja, khususnya media yang mampu menyampaikan pesan moral dan edukasi digital secara menyenangkan.
5. Kurangnya alternatif pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif remaja, terutama dalam memahami risiko penggunaan internet secara berlebihan dan tidak bijak.
6. Rendahnya pemanfaatan media permainan edukatif seperti board game sebagai alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan minat remaja masa kini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang board game edukatif yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik remaja untuk meningkatkan kesadaran akan risiko konten internet yang tidak sesuai usia serta mendorong manajemen waktu yang bijak dalam penggunaannya?
2. Bagaimana board game dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu remaja menyaring konten positif dan negatif di internet serta mendorong keterlibatan aktif dalam memahami dampak penggunaan internet secara berlebihan?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk merancang board game edukatif yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik remaja guna meningkatkan kesadaran mereka terhadap risiko konten internet yang tidak sesuai usia serta mendorong kemampuan manajemen waktu dalam penggunaan internet.
2. Untuk mengkaji efektivitas board game sebagai media pembelajaran dalam membantu remaja menyaring konten positif dan negatif di internet serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam memahami dampak negatif dari penggunaan internet yang berlebihan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Akademik

Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian desain media edukatif berbasis permainan (*game-based learning*), khususnya dalam konteks literasi digital dan pendidikan karakter remaja. Penelitian ini juga menambah referensi ilmiah di bidang pendidikan, teknologi pembelajaran, dan desain komunikasi visual, serta menjadi sumber rujukan bagi penelitian serupa yang mengkaji pengaruh media permainan terhadap perubahan perilaku dan peningkatan kesadaran kritis remaja dalam menggunakan internet secara bijak.

1.5.2 Manfaat Praktis (Untuk Praktisi Desain)

Bagi praktisi desain, penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana merancang board game edukatif yang tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan moral dan edukasi digital. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan inspirasi maupun panduan praktis dalam mengembangkan produk desain edukatif lainnya yang berbasis perilaku, psikologi pengguna, serta pendekatan interaktif yang sesuai dengan karakteristik remaja masa kini. Selain itu, desain board game ini juga dapat diterapkan dalam program edukasi di sekolah, komunitas remaja, maupun lembaga nonformal sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif.

1.6 Batasan Masalah

1.6.1 Apa

Penelitian ini difokuskan pada perancangan media pembelajaran berupa board game edukatif yang interaktif dan menarik untuk remaja usia 13–17 tahun, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran terhadap bahaya konten negatif di internet, kemampuan menyaring informasi, dan manajemen waktu dalam penggunaan internet secara bijak.

1.6.2 Kapan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 24 Maret 2025 hingga 12 Mei 2025, mencakup tahap studi literatur, perancangan board game, uji coba terbatas, serta evaluasi awal terhadap efektivitas media tersebut sebagai sarana edukasi digital.

1.6.3 Siapa

Subjek penelitian ini adalah remaja berusia 13–17 tahun yang duduk di bangku SMP dan SMA di wilayah Kota Bandung. Mereka dijadikan sampel karena merupakan kelompok usia yang paling aktif dalam penggunaan internet dan media sosial serta rentan terhadap dampak negatif konten digital.

1.6.4 Dimana

Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah tingkat SMP dan SMA di wilayah Kota Bandung. Lokasi ini dipilih karena merepresentasikan lingkungan remaja urban yang aktif menggunakan internet dan media digital. Meskipun pencarian data secara online tetap dilakukan untuk mendukung kelengkapan informasi, namun observasi langsung menjadi bagian penting dalam penelitian ini guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam

mengenai perilaku dan respons remaja terhadap konten digital. Oleh karena itu, selain studi literatur dan survei daring, peneliti juga melakukan observasi langsung dan wawancara tatap muka secara terbatas agar data yang diperoleh lebih akurat, kontekstual, dan sesuai dengan realitas di lapangan.

1.6.5 Mengapa

Penelitian dan perancangan ini dilakukan karena tingginya tingkat penggunaan internet di kalangan remaja tidak selalu diimbangi dengan literasi digital yang memadai. Banyak remaja yang belum memiliki kesadaran terhadap dampak negatif dari konten yang tidak sesuai usia seperti pornografi, hoaks, kekerasan digital, serta kecanduan media sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukatif yang dapat menyampaikan pesan moral dan literasi digital secara menarik dan sesuai dengan karakteristik remaja, guna membentuk perilaku yang lebih bijak dalam penggunaan internet.

1.6.6 Bagaimana

Penelitian ini dilakukan melalui proses perancangan board game yang berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif. Board game ini dirancang dengan pendekatan visual dan konten yang kontekstual, menyisipkan unsur literasi digital, manajemen waktu, dan nilai-nilai moral melalui permainan. Pengembangan desain dilakukan berdasarkan studi literatur, observasi terbatas, serta masukan dari remaja dan tenaga pendidik agar media yang dihasilkan relevan, menarik, dan mudah dipahami oleh target pengguna.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk meneliti kondisi subjek atau sampel yang alamiah, di mana peneliti mengumpulkan data yang dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan saat di lapangan (M.Si, 2021). Dengan ini, data yang dikumpulkan bersifat deskriptif dan mudah dianalisis secara interpretatif dalam bentuk kata-kata, narasi atau simbol.

Metode penelitian kualitatif menggunakan arahan yang dijabarkan menjadi tiga teknik utama, yakni;

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian pada kegiatan pembelajaran menggunakan media *board game*. Mengamati interaksi peserta didik dengan memperhatikan cara bermainnya, keterlibatan selama proses pembelajaran, dan juga respon emosional yang memotivasi mereka dalam pembelajarannya. Observasi ini memberikan gambaran nyata bagaimana *board game* terlibat terhadap proses pembelajaran remaja.

2. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk memperoleh data kualitatif yang deskriptif mengenai pengalaman subjek selama menggunakan *board game* sebagai alternatif pembelajaran mengenai dampak buruk kecanduan *internet*. Hal yang perlu diperhatikan adalah persepsi subjek mengenai metode tersebut, dampak yang dirasakan, serta masukan atau saran agar hasil akhir penelitian dapat mendekati subjek. Wawancara dilakukan secara informal seperti berdiskusi

sambil beristirahat di siang hari atau melakukan makan siang agar tidak terlalu menekan bagi para subjek-subjek.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka bertujuan untuk menelaah berbagai kajian mengenai penelitian ini. Dengan mengambil referensi literatur seperti jurnal ilmiah, buku referensi, serta dokumen yang membahas mengenai teori yang berhubungan dengan penelitian. Teori tersebut mencakup terhadap metode *board game* sebagai media pembelajaran, teori desain yang melibatkan prinsip dan elemen untuk membuat *board game* tersebut.

1.8 Metode Analisis

Metode analisis yang ada di penelitian ini menggunakan studi analisis, deskriptif dan matriks perbandingan, membandingkan media *board game* yang dikembangkan sebelumnya. Perbandingan dilakukan untuk menilai keunggulan, kekurangan, serta efektivitas masing-masing media dalam perkembangan metode pembelajaran yang menggunakan *board game*.

1.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan data yang diperoleh dari studi literatur, observasi, serta wawancara. Data ini mencakup kebutuhan remaja terhadap media pembelajaran yang menarik, karakteristik penggunaan internet, serta tantangan yang dihadapi dalam mengakses informasi yang relevan dan aman. Analisis ini

membantu peneliti untuk memahami konteks permasalahan secara lebih detail dan menjadi dasar dalam merancang konten serta mekanik permainan board game.

1.8.2 Analisis Matriks Perbandingan

Analisis ini dilakukan dengan membandingkan beberapa media board game edukatif yang telah dikembangkan sebelumnya. Perbandingan dilakukan berdasarkan sejumlah aspek, seperti:

1. Tujuan pembelajaran
2. Materi yang disampaikan
3. Desain visual
4. Interaktivitas
5. Segmentasi pengguna
6. Efektivitas dalam menyampaikan pesan edukatif

1.9 Struktur Penelitian

Struktur penelitian akan tetap ditulis sebagai kerangka dan panduan untuk merancang media pembelajaran yang sedang ditelusuri.

Latar Belakang

kondisi remaja di era digital yang sangat bergantung pada internet dan smartphone, serta dampak negatif yang ditimbulkan seperti kecanduan, penyebaran hoaks, konten tidak layak, dan menurunnya kemampuan belajar. Board game dipilih sebagai solusi edukatif yang menyenangkan dan sesuai karakteristik remaja.

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini mencakup rendahnya kesadaran remaja terhadap konten negatif di internet, kurangnya kemampuan menyaring informasi, lemahnya manajemen waktu dalam penggunaan internet, serta minimnya media edukatif yang interaktif dan menarik. Selain itu, masih sedikitnya alternatif pembelajaran yang mampu melibatkan remaja secara aktif, serta rendahnya pemanfaatan board game sebagai media edukasi yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan mereka.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana merancang board game edukatif yang mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak negatif konten internet, membantu mereka dalam menyaring informasi digital, melatih manajemen waktu penggunaan internet, serta menyampaikan pesan moral dan literasi digital secara interaktif. Selain itu, penelitian ini juga mempertanyakan efektivitas board game sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik serta minat remaja masa kini.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara akademik sebagai kontribusi terhadap literatur dan kajian media edukatif berbasis game, khususnya dalam konteks literasi digital remaja. Secara praktis, penelitian ini menjadi panduan bagi desainer dalam merancang board game yang edukatif, interaktif, dan sesuai dengan karakter serta kebutuhan remaja masa kini.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan merancang board game edukatif yang meningkatkan kesadaran remaja akan dampak negatif konten internet, membantu mereka menyaring informasi positif dan negatif, melatih manajemen waktu penggunaan internet, serta menyampaikan pesan moral dan literasi digital secara interaktif. Selain itu, penelitian ini juga ingin menyediakan alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif remaja dalam memahami risiko penggunaan internet berlebihan dan mengoptimalkan pemanfaatan board game sesuai karakteristik dan minat mereka.

Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan board game edukatif yang interaktif untuk remaja usia 13–17 tahun di Kota Bandung, dengan tujuan meningkatkan kesadaran akan bahaya konten negatif di internet, kemampuan menyaring informasi, serta manajemen waktu penggunaan internet. Penelitian dilakukan pada 24 Maret hingga 12 Mei 2025 melalui studi literatur, observasi langsung, survei online, dan wawancara. Lokasi dipilih karena merepresentasikan remaja urban yang aktif secara digital. Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya literasi digital di kalangan remaja, dan dirancang menggunakan pendekatan visual serta konten yang relevan agar sesuai dengan karakter dan kebutuhan mereka.

Metode Penelitian

Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan matriks perbandingan. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data dari studi literatur, observasi, dan wawancara terkait kebutuhan serta karakteristik remaja dalam penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, analisis matriks perbandingan dilakukan dengan membandingkan beberapa board game edukatif yang telah ada berdasarkan aspek tujuan pembelajaran, materi, desain visual, interaktivitas, segmentasi pengguna, dan efektivitas penyampaian pesan edukatif, guna merancang media yang lebih relevan dan optimal.