

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sibling rivalry atau persaingan antara kakak dan adik merupakan fenomena yang umum terjadi pada anak usia dini dan dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak jika tidak ditangani dengan baik. Anak yang mengalami *sibling rivalry* cenderung menunjukkan perilaku agresif, seperti memukul atau menyakiti saudaranya, ledakan emosi yang sulit dikendalikan, hingga dendam terhadap saudara kandung (Rifda, 2023). Dampak ini juga dapat menurunkan rasa percaya diri anak saat dewasa karena merasa kurang dihargai dan tidak mampu bersaing secara sehat dengan saudara mereka (Wati, Siagian, & Kurniasih, 2020).

Fenomena *sibling rivalry* kerap dipicu oleh perlakuan istimewa orang tua terhadap salah satu anak dan stereotip yang salah, seperti anggapan bahwa kakak harus selalu mengalah kepada adiknya. Perlakuan seperti ini dapat menimbulkan rasa cemburu dan kemarahan yang berpotensi merusak hubungan antar saudara (Fernanda, 2022). Namun, banyak orang tua yang belum memahami fenomena *sibling rivalry* secara memadai, sehingga sering menganggap pertengkaran antar anak sebagai hal biasa tanpa penanganan yang tepat (Andriyani & Darmawan, 2018). Padahal, peran orang tua sangat penting dalam mencegah dan menangani *sibling rivalry* dengan pola asuh yang tepat dan pemahaman yang baik (Sunarti, Padhila, & Ramli, 2023).

Kabupaten Bogor dipilih sebagai lokasi penelitian karena dalam lima tahun terakhir mengalami peningkatan angka kelahiran yang signifikan, sehingga populasi anak usia balita di wilayah ini cukup besar. Kondisi ini menjadikan Kabupaten Bogor sebagai lokasi strategis untuk mengembangkan media pembelajaran yang ditujukan kepada orang tua dengan anak usia 3–5 tahun sebagai target utama penelitian. Data Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor menunjukkan tren kenaikan jumlah bayi lahir setiap tahunnya, yang

menandakan kebutuhan akan pemahaman dan penanganan *sibling rivalry* di keluarga semakin penting (BPS Kabupaten Bogor, 2024).

Pada usia balita, anak mengalami perkembangan sosial dan emosional yang pesat (Satia & Desvi, 2023). Mereka mulai mengenal berbagai emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, dan kecemburuan, namun masih kesulitan mengekspresikan dan mengelolanya secara tepat (Fitri, 2024). Perkembangan sosial emosional ini berlangsung melalui pembelajaran, penguatan, dan contoh yang diberikan oleh lingkungan, terutama orang tua (Nurjannah, 2017).

Sibling rivalry lebih sering terjadi pada saudara dengan perbedaan umur yang dekat dan jenis kelamin yang sama, meskipun dapat pula terjadi pada saudara dengan jenis kelamin berbeda (Indanah & Hartinah, 2017). Perilaku ini merupakan bagian normal dari perkembangan anak, namun jika tidak ditangani dengan baik dapat berdampak jangka panjang pada hubungan antar saudara dan perkembangan sosial emosional anak (Rifda, 2023). Masa balita juga dikenal sebagai *golden age*, di mana perkembangan motorik dan potensi dasar anak terbentuk secara optimal melalui stimulasi yang tepat di rumah (Sit, 2017).

Sebagai upaya mengatasi *sibling rivalry* dan meningkatkan pemahaman orang tua, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peran aktif orang tua dalam membimbing anaknya. Media yang menyenangkan dan edukatif dapat membantu orang tua menunjukkan cara menyelesaikan konflik secara damai dan mengenalkan pentingnya pengelolaan emosi. Penulis akan merancang media pembelajaran berupa *board game* yang ditujukan kepada orang tua dengan anak usia 3–5 tahun. *Board game* ini menyajikan permainan interaktif yang melibatkan aktivitas bersama saudara serta memuat nilai-nilai edukatif tentang pengelolaan emosi dan penyelesaian konflik. Diharapkan media ini dapat membantu orang tua memahami konsep *sibling rivalry* dan memberikan aktivitas menyenangkan bagi anak dalam mengenal dan mengelola emosi saat menghadapi fenomena tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, masalah yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman orang tua mengenai fenomena utama.
2. Dampak negatif *sibling rivalry* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak antara lain:
 - i) Menunjukkan perilaku agresif, mudah marah, atau menarik diri.
 - ii) Menyimpan dendam atau tidak mau bersosialisasi dengan saudara kandung.
 - iii) Mengalami kesulitan dalam bersosialisasi di lingkungan luar rumah, seperti dengan teman sebaya atau guru.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mudah dipahami oleh orang tua untuk membantu anak mengenal emosi dan menyelesaikan masalah yang timbul pada fenomena *sibling rivalry*.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang board game sebagai media pembelajaran yang dapat membantu orang tua memahami fenomena *sibling rivalry*, serta membantu anak mengenali dan mengelola emosi sekaligus menyelesaikan konflik dengan saudaranya?

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah untuk menciptakan sebuah board game sebagai sarana edukasi yang menyenangkan bagi orang tua dalam memahami *sibling rivalry* dan cara menghadapinya, serta membantu anak mengenali emosi dan belajar menyelesaikan konflik yang muncul dalam situasi *sibling rivalry* yang diharapkan mampu membawa manfaat seperti:

1. Memberikan alternatif media pembelajaran interaktif bagi orang tua untuk memahami *sibling rivalry* dan cara menghadapinya serta membantu anak mengenali dan mengelola emosi secara menyenangkan.
2. Menambah ragam media edukatif di lingkungan rumah maupun lembaga pendidikan anak usia dini dalam mendukung peran orang tua dalam mengenalkan konsep penyelesaian konflik antar saudara.

1.5 Ruang Lingkup

1. Apa

Objek dari perancangan adalah board game edukatif yang dirancang untuk membantu orang tua yang memiliki anak usia 3–5 tahun memahami dan mengenali *sibling rivalry*. Board game ini bertujuan memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai *sibling rivalry* dan cara menghadapinya serta membantu anak memahami dan menyelesaikan konflik dengan saudara melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

2. Siapa

Media *board game* ini ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak usia 3–5 tahun yang memiliki saudara kandung dan berperan aktif dalam mendampingi proses perkembangan emosi anak.

3. Di mana

Pengambilan data dan observasi dilakukan di Kabupaten Bogor.

4. Kapan

Penelitian dan perancangan board game edukatif ini dilakukan pada bulan Maret – Juni 2025, meliputi proses pengumpulan data, analisis, serta tahap perancangan.

5. Mengapa

Karena banyak orang tua yang belum memahami dengan baik tentang *sibling rivalry*, serta masih minimnya media edukatif yang menyenangkan dan mudah dipahami untuk membantu anak memahami dan menyelesaikan konflik dengan saudara melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. *Board game* dipilih karena mampu memberikan pengalaman bermain kolaboratif yang efektif dalam mendukung orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka.

6. Bagaimana

Penelitian ini bertujuan untuk merancang board game interaktif dengan visual yang ekspresif, mekanik permainan yang sederhana dan menarik, serta konten edukatif dapat membantu orang tua mengenali ciri-ciri *sibling rivalry* dan memberikan mereka alat untuk mendampingi anak-anak mereka dalam menyelesaikan konflik dengan saudara secara positif

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi pustaka. Analisis yang di

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018), observasi adalah teknik pengumpulan data yang spesifik, dimana peneliti tidak hanya mengamati dengan mata, tetapi juga menggunakan indra lain seperti pendengaran untuk memahami perilaku dan makna dari fenomena yang diamati.

Bersamaan dengan wawancara, penulis melakukan pengamatan secara langsung mengenai perilaku antara kakak beradik. Observasi dilakukan dengan bermain secara langsung bersama kakak beradik dengan usia 3-5 tahun, guna mengamati dinamika *sibling rivalry* secara alami. Selain itu, penulis juga pergi ke TK, dimana penulis tidak hanya mengamati proses pembelajaran dan mengeksplorasi preferensi anak terhadap media visual, tetapi juga secara aktif berinteraksi dengan anak-anak.

2. Wawancara

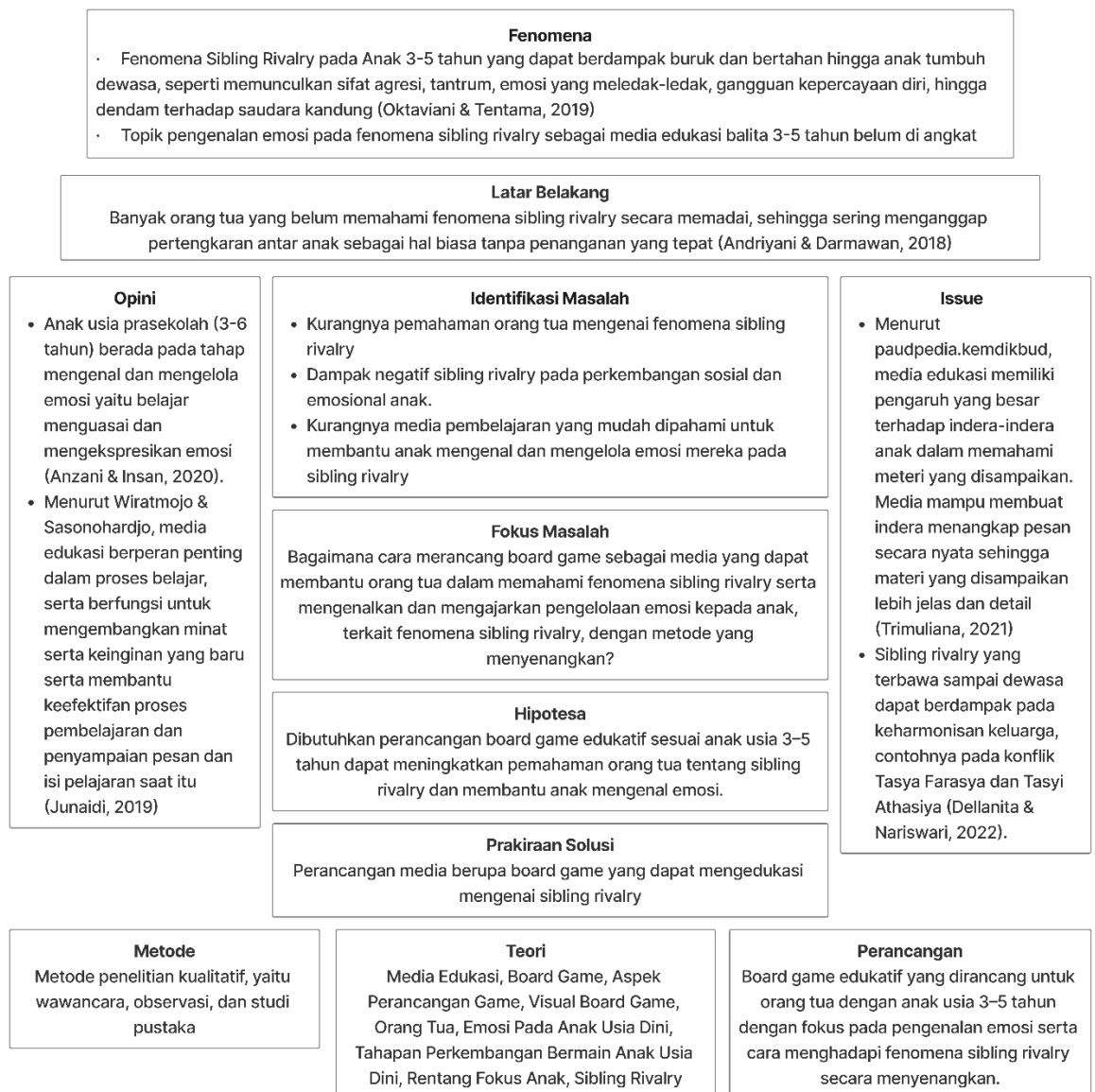
Wawancara adalah salah satu metode yang paling umum untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif, menurut Saroso (2017) dalam (Yusra, 2021). Wawancara memungkinkan peneliti mengumpulkan sejumlah besar data dari responden dalam berbagai konteks dan situasi.

Wawancara dilakukan secara langsung kepada psikolog untuk mendapatkan *insight* mengenai perkembangan emosi anak dan fenomena *sibling rivalry*, serta media yang direkomendasikan. Lalu wawancara kepada ilustrator untuk mengetahui pendekatan visual yang sesuai dengan anak usia 3-5 tahun. Wawancara dilakukan ke orang tua yang memiliki dua anak balita, sebagai representasi dari target pengguna media. Dilakukan wawancara ke guru tk mengenai *sibling rivalry*. Selain itu, wawancara dilakukan ke desainer *board game* untuk memperoleh *insight* mengenai elemen permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

3. Studi Pustaka

Menurut Mestika Zed (2003), studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Penulis menggunakan studi pustaka untuk memahami teori tentang media edukasi, board game, peran orang tua, tahapan perkembangan bermain anak, rentang fokus anak, dan dinamika *sibling rivalry*.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Perancangan