



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan proses awal pembelajaran bagi setiap manusia. Otak manusia pada rentang usia 0 hingga 6 tahun dapat dengan mudah menyerap banyak pengetahuan yang mereka lihat di lingkungan tempat tinggal mereka. Pada halaman *pendidikankarakter.com* (2012 : 5 Oktober 2012) menyatakan bahwa hal itu dikarenakan perkembangan otak paling pesat terjadi pada rentang usia tersebut. Anak dengan usia tersebut merupakan peniru yang ulung, mereka meniru dan mencontoh perkataan serta tingkah laku yang baik maupun perkataan dan tingkah laku yang buruk.

Banyak orang tua yang menginginkan anaknya tumbuh dengan pendidikan yang baik. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan yang baik juga membutuhkan materi yang baik pula. Hasil observasi untuk pendahuluan, menemukan fakta bahwa tidak semua lapisan masyarakat mampu untuk menyekolahkan anak mereka. Kurangnya pengetahuan yang baik dan keadaan ekonomi yang buruk, membuat banyak masyarakat yang kurang mampu menjadi tidak peduli akan pendidikan yang ada.

Pemerintah pada Mei 2012 menetapkan wajib belajar 12 tahun bagi setiap anak di Indonesia. Mendiknas Mohammad Nuh menyatakan bahwa Indonesia memiliki potensi sumber daya manusia yang sangat besar, harus dilakukan investasi dalam bidang pengembangan sumber daya tersebut, hal tersebut ia sampaikan pada halaman *bisnis.com* (2012 : 1 Oktober 2012). Pemerintah harus

menyediakan akses ke seluruh anak bangsa untuk mendapatkan pendidikan mulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga ke perguruan tinggi.

Banyak sekolah nonformal tumbuh pesat di Indonesia, khususnya di Jakarta, seperti sekolah gratis dan rumah singgah sebagai salah satu bentuk dukungan dari pemerintah bagi anak masyarakat kurang mampu. Halaman *biskom.web.id* (2012 : 27 November 2012) tertulis bahwa terdapat kurang lebih 100.000 sekolah di Indonesia, termasuk 7.000 sekolah gratis di Jakarta. Anak – anak diajarkan cara membaca, menulis, dan berhitung di PAUD. Ketiga hal tersebut menjadi dasar anak untuk dapat memasuki sekolah formal, yaitu tingkat Sekolah Dasar (SD).

Pada halaman *detik.com* (2012 : 29 September 2012), fenomena tes membaca-menulis-berhitung (calistung) memang marak beberapa tahun terakhir ini. Seorang psikolog anak, Seto Mulyadi atau yang akrab disebut Kak Seto juga menyatakan bahwa tes calistung tidak benar dan tidak boleh dilakukan pada anak usia dini. Tes calistung bukan merupakan syarat untuk dapat masuk SD, namun beberapa sekolah unggulan tetap memberikan prasyarat tersebut kepada calon siswanya, dikarenakan siswa yang mendaftar sangat banyak, sehingga harus disaring dan yang diterima merupakan siswa yang benar – benar dapat melewati ketiga tes dasar tersebut.

Peraturan Pemerintah 17 tahun 2010 Pasal 69 Nomor 5 tentang penerimaan siswa baru SD sudah jelas dikatakan bahwa penerimaan peserta didik kelas 1 (satu) SD/MI atau bentuk lain yang sederajat tidak didasarkan pada hasil tes kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, atau bentuk tes lain. Pro dan kontra perlu atau tidaknya tes calistung untuk anak masuk SD beragam berdasar dari beberapa sudut pandang.

PAUD mewajibkan siswanya untuk dapat menghafal dan mengerti alfabet, menulis, dan berhitung. Sulit bagi mereka untuk menghafal, seharusnya mereka masih dapat bermain bebas. Kecenderungan anak untuk bermain tidak dapat dihilangkan begitu saja. Pada halaman *idai.or.id* (2009 : 5 Oktober 2012) menyatakan bahwa bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar. Orang tua memberi anak mereka berbagai jenis peralatan bermain. Namun, tekanan ekonomi tidak memungkinkan semua orang tua dapat membeli peralatan bermain yang tepat untuk anak mereka. Dibutuhkan peralatan bermain yang terjangkau dan tetap berkualitas untuk dapat dimainkan oleh anak – anak dari masyarakat kurang beruntung. Diperlukan desain yang tepat untuk dapat merangsang perkembangan motorik dan kognitif pada anak.

Teknologi berkembang dan dapat meringankan pekerjaan manusia. Ratih A. Ibrahim mengungkapkan pada halaman *republika.co.id* (2012 : 6 Oktober 2012), bahwa anak usia dini masih belum membutuhkan teknologi canggih untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Mereka masih harus dirangsang saraf motoriknya agar perkembangan selanjutnya dapat berjalan dengan lebih baik. Itulah alasan mengapa peralatan bermain yang dibuat sederhana lebih dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak dibandingkan dengan peralatan bermain digital.

Berdasarkan fakta – fakta dan kepedulian penulis, maka penulis ingin membantu dengan menerapkan ilmu yang didapat dalam bentuk *board game*. Hal tersebut karena *board game* menimbulkan kesan sosial, kebersamaan, dan juga untuk menambah wawasan walau dalam bentuk yang sederhana. Bermain juga merupakan sumber pengetahuan bagi anak, sehingga pembuatan *board game* sebagai sarana pengenalan aksara dirasakan sangat cocok.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah tugas akhir ini diangkat berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu :

1. Bagaimana rancangan *gameplay* untuk *board game* pengenalan aksara untuk anak usia dini bagi masyarakat kurang mampu di Indonesia ?
2. Bagaimana rancangan visual untuk *board game* pengenalan aksara untuk anak usia dini bagi masyarakat kurang mampu di Indonesia ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah yang diambil untuk membahas penelitian tugas akhir ini, antara lain :

1. Pembuatan karya tugas akhir ini ditujukan untuk dapat dimainkan di sekolah gratis dan sekolah murah saat istirahat atau saat pulang sekolah.
2. Pembuatan karya tugas akhir ini ditujukan untuk anak dengan rentang usia tiga hingga lima tahun yang merupakan usia rata – rata PAUD.
3. Ditujukan untuk masyarakat yang kurang mampu, harus memiliki nilai produksi yang rendah, sehingga dapat diproduksi sendiri dengan harga murah.
4. Aksara yang digunakan pada *board game* ini adalah aksara Indonesia, gambar yang digunakan merupakan gambar yang sering ditemui anak sehari – hari.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang serta rumusan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membuat rancangan *gameplay* yang sesuai dengan *board game* pengenalan aksara untuk anak usia dini bagi masyarakat kurang mampu di Indonesia.
2. Membuat rancangan visual yang sesuai dengan *board game* pengenalan aksara untuk anak usia dini bagi masyarakat kurang mampu di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini diharapkan dapat membantu perkembangan dan tumbuh kembang anak kurang mampu secara tepat dan benar :

1. Diharapkan dapat membantu masyarakat kurang mampu untuk dapat mengajari anak mereka mulai dari pengenalan aksara.
2. *Board game* ini diharapkan dapat menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan daya tangkap awal anak usia dini mengenai aksara.
3. *Board game* ini diharapkan dapat menjadi panduan serta sarana yang tepat untuk dapat merangsang otak kognitif dan motorik anak.
4. Diharapkan dapat meningkatkan wawasan serta berbagi ilmu dengan para pembaca serta pengguna *board game* aksara karya tugas akhir ini.
5. Diharapkan dapat membuka wawasan para perancang muda lainnya untuk mengeluarkan inovasi – inovasi yang baru pada setiap karya – karya mereka.

1.6 Metodologi Penelitian Tugas Akhir

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analisis. Metodologi yang diangkat secara kualitatif. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Wawancara

Penelitian ini akan mewawancarai kepala sekolah dari sekolah gratis dan sekolah murah yang ada di sekitar Jakarta untuk mengetahui kebutuhan, serta siapa saja yang membutuhkan pendidikan di sekolah tersebut. Penelitian ini juga untuk mengetahui cara pengajaran pada anak usia dini yang bersekolah di tempat tersebut. Penelitian ini juga secara langsung mewawancarai orang tua serta anak usia dini yang bersekolah di sekolah itu, untuk mengetahui rentang usia yang tepat untuk penelitian ini, untuk mengetahui apa saja yang mereka butuhkan untuk dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

1.6.2 Metode Observasi

Penelitian ini akan mengobservasi tempat – tempat yang bersangkutan secara langsung, serta kegiatan belajar mengajar di sekolah gratis serta sekolah murah untuk kebutuhan pendahuluan di bab 1 dan untuk proses analisis dalam bab 3. Tempat penelitian tersebut adalah PAUD Kusuma Bangsa dan TK Baitussalam yang berada di daerah Jakarta Barat.

1.6.3 Metode Survei

Melalui metode ini, penelitian didasarkan pada kuisisioner yang dibagikan di tempat – tempat yang memiliki target audiens yang tepat, serta menanyakan hal yang bersangkutan dengan topik yang diangkat. Metode ini menjadi pendukung dari metode – metode yang dipakai sebelumnya. Selain itu, metode ini dipakai untuk mengetahui ketertarikan anak terhadap warna dan tipografi untuk pemakaian warna dan tipografi pada desain *board game* yang akan dibuat.