



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

Anak merupakan harta yang paling berharga bagi orang tua. Peran dan tanggung jawab orang tua sangatlah penting dalam merawat dan mendidik anak secara benar. Orang tua seharusnya mengetahui langkah-langkah yang tepat dalam memberikan pendidikan yang tepat untuk anak. Pendidikan anak sangatlah penting dalam menentukan masa depannya kelak. Cepatnya perkembangan zaman, banyak Sekolah Dasar dalam penerima siswa baru diminta agar siswa sudah mengenal membaca, menulis dan berhitung. Oleh sebab itu, banyak sekolah Taman Kanak-Kanak diajarkan untuk membaca, menulis, berhitung karena khawatir anak didiknya tidak dapat mengikuti pembelajaran di Sekolah Dasar nantinya.

Dengan diajarkannya membaca, menulis, dan berhitung pada anak usia dini banyak ditemukan dampak anak-anak yang mogok sekolah, cepat merasa bosan, dan kurang konsentrasi belajar (Kompas, 2013). Penulis melakukan wawancara dengan dr. Waskita Roan (*psychiatry*), beliau menyatakan bahwa banyak orang tua berambisi anak untuk bisa dalam membaca, menulis, dan berhitung. Keinginan orang tua dalam anaknya belajar mengakibatkan masa-masa bermain anak secara tidak langsung terpakai untuk belajar. Cara pendampingan orang tua mengakibatkan anak merasa lelah, bosan, frustrasi, konsentrasi anak belajar berkurang, serta proses belajar menjadi sebuah paksaan.

Untuk menyiasati agar anak tidak mengalami rasa bosan, sebagai orang tua harus menyiasati agar anak termotivasi dalam belajar. Pendekatan melalui permainan di masa prasekolah sangat penting untuk perkembangan selanjutnya. Bermain melatih kemampuan imajinasi. Bermain dapat meningkatkan kontrol atas peristiwa serta dapat melatih tanggapan dan keterampilan misalnya melalui *boardgame* (Cutler, 2014, hlm. 433). Menurut Piaget, melalui Teori Perkembangan Kognitif, cara paling efektif sebuah pembelajaran dengan diberikannya permainan dapat membuat anak bersemangat dalam belajar. Anak akan lebih menikmati pembelajaran tanpa adanya perasaan terpaksa ataupun tertekan (Crain, 2007). Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini dimana aktivitas tersebut berlangsung dan spontan. Dengan bermain, seorang anak dapat berinteraksi dengan benda sekitar maupun orang lain, dengan menggunakan daya khayal (imajinasi), menggunakan panca indra, serta seluruh anggota tubuhnya (Wiyani, 2016, hlm. 150).

Melalui pendekatan tersebut, dapat menjadi salah satu media efektif untuk bermain sambil belajar. Oleh karena itu, penulis akan membuat sebuah perancangan permainan edukasi berupa *boardgame* yang sesuai dengan perkembangan anak dalam meningkatkan minat belajar Calistung anak usia 4-6 tahun. Kegiatan bermain pada anak dapat juga merupakan kegiatan eksplorasi. Kegiatan tersebut anak akan mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai dari kegiatan bermain yang dilakukannya (Wiyani.NA, 2016, hlm. 154). Dengan ini penulis memilih untuk mengangkat Perancangan Media Pembelajaran Calistung berbentuk permainan edukasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dipaparkan, berikut adalah rumusan masalah untuk perancangan tugas akhir.

Bagaimana perancangan media pembelajaran calistung berbentuk permainan edukasi?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

a. Kriteria target audiens:

1. Target Primer: Anak-anak

1) **Segmentasi Geografis Primer:** Tangerang dan Tangerang Selatan

2) **Segmentasi Demografis Primer:**

- Usia: 4-6 tahun (*golden age*)
- Jenis Kelamin: Multigender
- Pendidikan: Taman Kanak-Kanak
- Agama: Multi
- Suku: Multikultural

3) **Segmentasi Psikografis Primer:**

- Strata ekonomi: Menengah-Menengah ke atas.
- Gaya hidup: Modern.
- Kepribadian: rasa ingin tahu yang besar, aktif, dalam tahap perkembangan, indera peraba telah berkembang dengan baik, dan gemar bermain.

2. Target Sekunder: Dewasa termasuk orang tua

1) **Segmentasi Geografis Sekunder:** Tangerang dan Tangerang Selatan.

2) **Segmentasi Demografis Sekunder:**

- Usia: 29-45 tahun
- Jenis Kelamin: Multigender
- Status : Menikah dan memiliki anak.
- Pendidikan: S1 dan sederajat
- Agama: Multi
- Suku: Multikultural

3) **Segmentasi Psikografis Sekunder:**

- Strata ekonomi: Menengah-menengah ke atas.
- Gaya hidup: Modern
- Kepribadian: Mencintai keluarga.

b. **Media:** *Boardgame*.

c. **Bahasa:** Bahasa Indonesia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang permainan yang dapat memberikan alternatif pembelajaran dalam bentuk bermain melalui permainan edukasi yang sesuai dengan perkembangan anak dalam meningkatkan minat belajar Calistung.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Beberapa manfaat perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:

a. Manfaat Tugas Akhir Bagi Penulis

- Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
- Menambah wawasan tentang permainan edukasi dengan menggunakan ilmu yang telah penulis peroleh.

b. Manfaat Tugas Akhir Bagi Masyarakat

- Sebagai media yang dapat meningkatkan minat belajar Calistung pada anak.

c. Manfaat Tugas Akhir Bagi Universitas

- Sebagai referensi akademis dalam merancang permainan edukasi sebagai media pembelajaran.
- Sebagai pemenuhan syarat program kurikulum dari Universitas.

UMMN