

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar dan urutan ke-14 sebagai negara terbesar di dunia. Indonesia terletak diantara 2 benua dan 2 samudra. Selain itu, berada pada garis khayal Lintang Utara hingga Lintang Selatan dan garis Bujur Timur. Pada tahun 2022, Indonesia tercatat memiliki pulau sebanyak 17.001 pulau yang tersebar di berbagai wilayah dari Sabang sampai Merauke (Badan Pusat Statistik, 2022). Dari banyaknya pulau yang ada, Indonesia resmi terbagi menjadi 38 provinsi yang memiliki keunikannya dan ibukotanya masing-masing (Kominfo, 2022). Sebanding dengan luasnya wilayah yang dimiliki Indonesia, jumlah penduduknya pun juga banyak. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (2023), jumlah penduduk Indonesia pada November 2023 mencapai 278,8 juta jiwa.

Namun, meskipun populasi penduduknya yang banyak, tidak sedikit anak yang tidak hafal atau mengenali peta di Indonesia. Ditunjukkan dengan adanya penelitian yang ditulis oleh Afrida (2017), murid kelas 4 SD Negeri 028226 Binjai Timur memiliki nilai rata-rata 62 pada materi membaca peta. Untuk memastikan kembali di area JABODETABEK, penelitian tersebut ditegaskan kembali oleh kuesioner yang penulis bagikan. Ditemukan 67.3% anak tidak mengenali peta di Indonesia. Penelitian tersebut juga dikuatkan oleh FGD yang penulis laksanakan kepada 7 murid di SD Tarakanita Gading Serpong yang merupakan salah satu sekolah di JABODETABEK. Ditemukan 2 dari 7 murid yang mengenali Peta Indonesia dan dapat memberikan 3 contoh ibukota beserta dengan provinsi dan pulaunya. Sedangkan sisanya tidak hafal peta geografi Indonesia. Namun, FGD tersebut tidak dapat dijadikan sebagai representasi penelitian secara utuh karena hanya mengambil sebagian kecil masyarakat. Meski demikian, penulis menyadari bahwa adanya urgensi untuk mengangkat topik yang penulis angkat.

Hal tersebut terjadi karena para tenaga pendidik kesulitan dalam menyampaikan materi agar menarik bagi siswa dan kurangnya alat pendukung untuk mendemonstrasikan gambaran peta Indonesia. Kurikulum merdeka mendorong pendidikan untuk mengembangkan kemampuan majemuk siswa dan membebaskan tenaga pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2024). Sedangkan kesulitan yang dihadapi siswa adalah kesulitan dalam memahami materi peta yang mengharuskan siswa untuk menghafal dan tidak semua anak menguasai kemampuan visual ruang dan bidang. Kesulitan dalam menghafal peta letak provinsi Indonesia dikarenakan minat baca anak yang kurang dan mudah lupa (Kurniawan, 2019). Anak dengan kemampuan belajar visual pada umumnya lebih mampu memahami ilmu peta yang lebih baik jika pembelajaran menggunakan media desain visual (Setiawan, 2016). Menurut Vernon A. Magnesen (dalam Kosasih, 2016), anak belajar 70% dari apa yang mereka katakan dan 90% dari perkataan dan tindakan. Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, akibatnya adalah anak mudah lupa materi peta karena hanya sekedar menghafal dan tidak mampu mengidentifikasi peta negaranya sendiri.

Fenomena ini menjadi sebuah masalah penting yang perlu ditangani karena pembelajaran peta memiliki peran penting dalam mempengaruhi aspek kehidupan dan pendidikan lainnya. Pada dasarnya geografi merupakan induk dari segala ilmu pengetahuan. Dengan belajar peta, anak dapat menggambarkan bentuk yang abstrak menjadi nyata. Contohnya dalam aspek pembelajaran sejarah, peta dapat memudahkan anak untuk menggambarkan jarak jalan Anyer – Panarukan. Selain itu, peta berfungsi untuk memberikan informasi potensi-potensi sumber daya yang ada di sekitar kita dan potensi bencana alam agar kita lebih siaga menghadapi bencana dan antisipasinya (Khakhim, 2024). Dengan mempelajari peta, anak dapat mengetahui lokasi rawan bencana, wilayah yang mendekati perairan untuk menghindari banjir dan tsunami, kecuraman tanah, dan lainnya. Oleh karena itu, penulis menawarkan sebuah *board game* untuk memperkenalkan Peta Geografi Indonesia pada anak usia 8–12 tahun. Menurut Ginnis (2008), *board game* dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang penulis tentukan dari perancangan ini adalah bagaimana “Perancangan *board game* untuk pengenalan peta geografi Indonesia pada anak usia 8–12 tahun”.

1.3 Batasan Masalah

Penulis dapat merumuskan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang dan rumusan masalah, maka batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia : 8–12 tahun.

Pada dasarnya setiap anak memiliki keterampilan dalam membaca dan memilah informasi yang berbeda-beda. Namun, kemampuan membaca dengan lancar anak sebagian besar pada usia 6–7 tahun (National Reading Panel dalam Ward, 2022). Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian Doherty (dalam University of East Anglia, 2023), anak mulai mengembangkan keterampilan membaca peta sederhana pada usia 4 tahun. Anak sekitar usia 8 tahun merupakan usia dimana mereka dapat bermain menggunakan instruksi dan memiliki ketertarikan bermain *board game* yang simpel dan cocok untuk bermain bersama keluarga (Mayer dalam Schley & Austin, 2023). Berdasarkan data-data tersebut penulis mengambil usia 8–12 tahun, dimana anak sudah dapat membaca informasi dan peta, serta dapat bermain permainan yang menggunakan instruksi. Target audiens hanya hingga usia 12 tahun karena masih dalam lingkup pendidikan yang sama, yaitu sekolah dasar.

- c. Pendidikan : Siswa sekolah dasar (SD).

Berdasarkan FGD yang telah penulis laksanakan di SD Tarakanita Gading Serpong, hanya 2 dari 7 anak yang dapat menjawab 3 ibu kota beserta dengan provinsi dan pulauanya yang ada di Indonesia. Adapun seluruh usia target audiens masih di jenjang sekolah dasar.

2) Geografis

Siswa sekolah dasar yang tinggal dan bersekolah di JABODETABEK. Berdasarkan kuesioner dan FGD, meskipun JABODETABEK memiliki infrastruktur pendidikan yang memadai, ternyata masih ditemukan banyak siswa yang tidak mengetahui peta negaranya sendiri.

3) Psikografis

Target perancangan *board game* ini berfokus kepada anak yang memiliki karakteristik gemar bermain, memiliki rasa penasaran yang tinggi, anak dengan cara belajar visual dan praktik, mudah lupa tentang materi yang disampaikan jika hanya dengan lisan dan tulisan, dan mudah bosan ketika belajar.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media interaktif berupa *board game* yang memperkenalkan peta geografi Indonesia pada anak usia 8–12 tahun. Dengan adanya perancangan *board game* ini, diharapkan anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dapat mengenali peta Indonesia dan memiliki pengalaman menyenangkan ketika belajar tentang peta Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis

Perancangan *board game* ini merupakan hasil pembelajaran yang telah penulis lalui selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara dan bentuk dalam mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat. Selain itu, perancangan tugas akhir ini juga menambah wawasan penulis terhadap pentingnya mempelajari pengetahuan umum seperti peta Indonesia sebagai generasi penerus bangsa.

2. Bagi Orang Lain

Diharapkan perancangan *board game* ini bermanfaat dalam meningkatkan kesadaran masyarakat dan pengetahuan anak sebagai generasi penerus bangsa atas pentingnya pengetahuan umum peta Indonesia.

3. Bagi Universitas

Diharapkan dengan adanya perancangan *board game* ini, universitas dapat menciptakan mahasiswa yang dapat mengatasi masalah di sekitar dan menghasilkan mahasiswa yang berprestasi. Selain itu, diharapkan perancangan *board game* ini dapat menjadi referensi pembaca sebagai bahan penyempurnaan dalam merancang karya dan tugas akhirnya.

The logo for Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) features the letters 'UMMN' in a large, bold, light blue sans-serif font. The letters are closely spaced and have a slight shadow effect, giving them a three-dimensional appearance. The background behind the letters is a light blue circle with a white grid pattern, resembling a globe or a map grid.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A