

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Terdapat sejumlah aspek yang perlu diperhatikan pada proses tumbuh kembang anak usia dini, salah satunya adalah aspek sosial emosional. Sudaryanti (dalam Khaironi, 2017) mengatakan bahwa usia dini atau dikenal juga dengan *golden age* (masa keemasan) hanya terjadi sekali seumur hidup, menjadikan itu sebuah waktu kritis bagi pertumbuhan anak. Perkembangan sosial emosional juga mencakup karakter *self-control*. Calhoun dan Acocella (dalam Nurhaini, 2018) menyatakan bahwa kontrol diri adalah perilaku yang dapat mengatur tingkah laku, fisik, psikologis, dan perkataan dalam dirinya. Otak dan kemampuan berpikir yang masih berkembang harus diasah dan dibimbing semaksimal mungkin agar kelak menjadi individu yang berkarakter (Khaironi, 2017). Jika nilai karakter telah tertanam baik dalam diri anak, kelak anak tersebut dapat berperilaku baik dan benar, dan dapat bertanggungjawab atas dirinya sendiri (Harahap, 2021). Kurangnya karakter atau kemampuan kontrol diri ini akan membuat seorang individu bersikap impulsif, suka berperilaku yang berisiko, dan mempunyai pikiran sempit (Sawal & Rudin, 2022). Lalu, menurut Parker dan Asher (dalam Johnson et al, 2022) mengatakan bahwa kurangnya kemampuan kontrol diri pada usia dini akan berdampak buruk pada perkembangan anak seperti pemberian *disciplinary action* yang lebih banyak, menumbuhkan konflik pada kegiatan pembelajaran, terjadinya pengucilan dalam lingkup pertemanan, bahkan memberikan risiko pada kesehatan dan perilaku pada umumnya.

Pemberian edukasi karakter *self-control* biasanya diberikan secara utama oleh orang tua, tetapi orang tua juga dapat mengandalkan PAUD sebagai salah satu sarana pemberi pendidikan karakter. Selain mengajarkan pelajaran kognitif, PAUD juga turut memberikan pelajaran sosial-emosial, tetapi orang tua tidak boleh sepenuhnya menyerahkan kepada PAUD karena orang tua lah yang

bertanggung jawab atas anak mereka. Namun, kemampuan *self-control* belum dimiliki oleh banyak anak usia dini yang dikarenakan beberapa faktor. Sekarningrum dan Nugrahanta (2020) mengatakan salah satu faktor yang menyebabkan krisis kontrol diri yaitu kesibukan orang tua. Hal ini menyebabkan kurangnya kebersamaan dengan anak, yang menyebabkan anak tidak memiliki panutan yang dapat dicontoh (Fatmala, 2022). Orang tua yang sibuk kerap kali memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan hiburan ataupun edukasi, agar mereka bisa melanjutkan aktivitas mereka tanpa terganggu oleh anak (Sodik & Prishandika, 2018).

Sedangkan, pada masa *golden age*, dibutuhkan stimulasi dan rangsangan pendidikan yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berjalan dengan lancar dan optimal (Putri dalam Harahap, 2021). Sehingga, dalam masa pertumbuhan tersebut harus diberikan stimulus dan bimbingan yang tepat (Rohmah et al, 2023). Pemberian *gadget* tanpa bimbingan orang tua dapat menimbulkan berbagai efek negatif dalam pertumbuhan anak. Rahayu et al (2021) menyatakan bahwa *gadget* bisa memberikan dampak buruk salah satunya pada perkembangan otak *prefrontal cortex* anak karena adanya produksi hormon dopamin yang berlebihan. Hal tersebut bisa berakibat pada kurangnya kemampuan anak dalam mengendalikan diri dan emosi, kemampuan bertanggung jawab, dan juga berbagai kemampuan moral lainnya. Lalu menurut dr. Sepriani (klikdokter.com), telah direkomendasikan untuk orang tua menghabiskan waktu selama tiga jam per hari untuk bermain dengan anak. Namun, orang tua yang sibuk sehingga tidak memiliki waktu bermain yang banyak dalam hari bekerja, dr. Rizal Fadli (halodoc.com) menyarankan orang tua untuk menyisihkan waktu luang khusus untuk berinteraksi lewat bermain dengan anak, misalnya di akhir pekan.

Pembelajaran yang efektif harus memiliki 10 komponen yaitu bervariasi, menstimulasi, menyenangkan, operasional konkret, melatih pola pikir kritis, melatih kreativitas, melatih komunikasi, dapat dikolaborasikan, multikultur, dan melatih kontrol diri (Sekarningrum et al, 2021). Karena itu, pembelajaran yang

tepat bagi anak usia dini adalah dengan dasar bermain agar mereka bisa belajar secara langsung dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, penulis merumuskan solusi bagi permasalahan ini melalui sebuah perancangan yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Interaktif Anak Usia Dini Mengani *Self-Control*”. Media yang dipilih oleh penulis untuk membantu mengajarkan karakter kontrol diri kepada anak yaitu *board game*. Melalui permainan ini, orang tua dapat mengajarkan karakter *self-control* melalui cara yang interaktif agar dapat melibatkan anak, melatih, dan merangsang kemampuan berpikir anak.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, temuan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut;

1. Berbagai faktor keluarga dan lingkungan membuat anak tidak bisa control diri
2. Media pembelajaran yang kurang tepat untuk anak usia dini

Karena itu, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana cara merancang *board game* edukasi untuk anak usia dini mengenai *self-control*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

#### A. Target Primer:

1. Demografis
  - a. Usia : 24 – 39 Tahun
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - c. Status : Sudah menikah, memiliki anak
  - d. Pendidikan : S1
  - e. SES : B - A
2. Geografis
  - a. Negara : Indonesia
  - b. Kota : Jabodetabek

c. Kepadatan : Urban

3. Psikografis

a. Peduli akan tumbuh kembang anak

b. Peduli perkembangan karakter anak

Data dari Sakernas pada tahun 2020, sebesar 32,51% pekerja pada usia produktif (24-34 tahun) adalah seorang pekerja komuter, atau yang diartikan sebagai individu yang melakukan perjalanan dari tempat tinggal menuju atau balik dari tempat kerja yang berada kabupaten/kota lain dan dilakukan setiap harinya (webapi.bps.go.id). Jabodetabek merupakan sebuah wilayah yang beraglomerasi dengan DKI Jakarta sebagai pusatnya (Ibrahim, 2016). Pada tahun 2015, kepala BPS DKI Nyoto Widodo mengatakan bahwa terdapat 1,3 warga Bodetabek yang berkegiatan di DKI Jakarta dengan berbagai tujuan seperti bekerja, sekolah, dan kursus (Jakarta.bisnis.com).

Adioetomo (dalam Gamellia & Wongkaren, 2021) mengatakan bahwa Indonesia pada tahun 2020 hingga 2023 akan masuk dalam satu masa yang disebut *the windos of opportunity*, hal ini berarti akan terjadi kenaikan produktivitas dalam bekerja. Menurut Pusparisa (2020) kebanyakan warga Indonesia bekerja 40-48 jam per minggu. Hal itu mengakibatkan kurangnya interaksi orang tua dengan anak dalam masa pertumbuhan anak (Gamelia & Wongkaren, 2021).

**B. Target Sekunder**

1. Demografis

a. Usia : 4 – 6 Tahun

b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

c. Pendidikan : TK/PAUD

2. Geografis

a. Negara : Indonesia

b. Kota : Jabodetabek

c. Kepadatan : Urban

3. Psikografis

a. Sedang berada dalam masa pertumbuhan yang aktif bermain

b. Lebih senang belajar sambil bermain

Kasus kenakalan anak di Indonesia masih berada diangka yang tinggi Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam (Pahlevi, 2022) mulai dari tahun 2016 – 2020 terdapat 655 jumlah anak yang dipanggil ke hadapan hukum karena melakukan kekerasan. Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, kenakalan pada anak dapat disebabkan oleh kurangnya kemampuan kontrol diri. Sedangkan, absennya sifat pengendalian diri dapat dipengaruhi oleh salah satunya lingkungan keluarga yang kurang harmonis. Badan Pusat Statistik atau BPS (dalam Kusnandar, 2022) telah mencatat sebanyak 15.157 kasus perceraian di DKI Jakarta per tahun 2021 dengan alasan perselisihan dan ketidakharmonisan sebagai penyebab utama perceraian tersebut. Selain itu perceraian di kota besar lainnya seperti Bekasi, Tangerang, dan lainnya juga masih cukup tinggi.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang *board game* edukasi untuk anak usia dini mengenai *self-control*?

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan media edukasi interaktif ini dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Secara spesifik, manfaat perancangan ini adalah:

##### 1. Bagi Penulis

Perancangan ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, *problem solving*, berpikir kreatif, yang juga sudah diasah selama masa perkuliahan penulis.

##### 2. Bagi Masyarakat

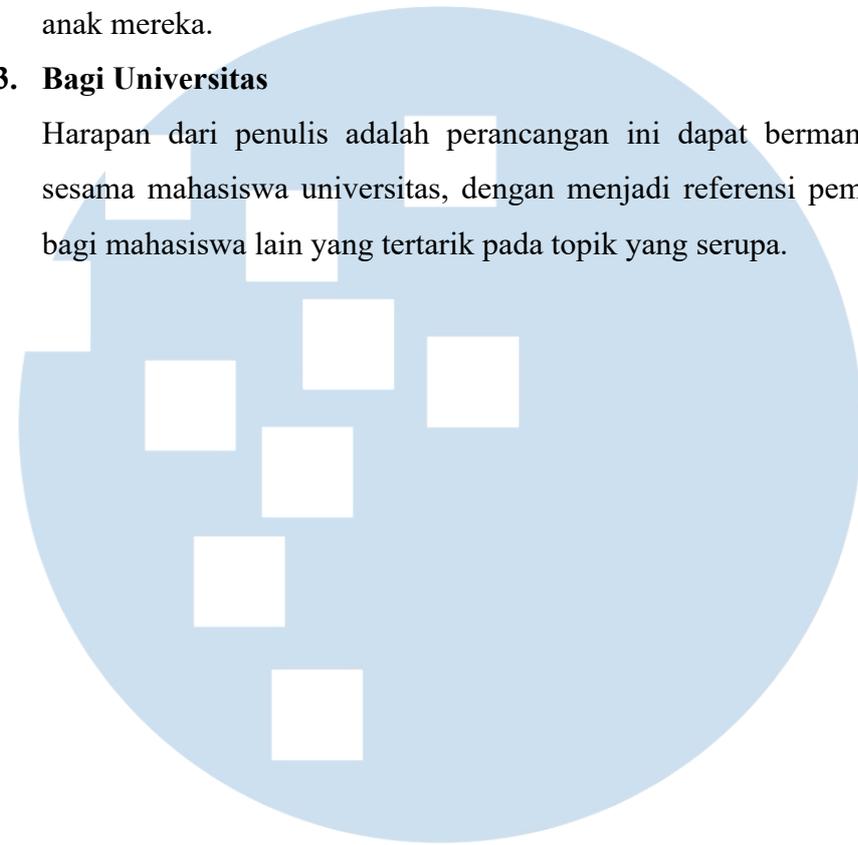
Perancangan media edukasi interaktif ini diharapkan bisa membawa manfaat berupa ilmu kepada orang tua yang memiliki anak usia dini.

Dengan informasi yang terdapat dalam perancangan ini, orang tua dapat

dengan tepat mengajarkan bagaimana cara untuk mengontrol diri kepada anak mereka.

### **3. Bagi Universitas**

Harapan dari penulis adalah perancangan ini dapat bermanfaat bagi sesama mahasiswa universitas, dengan menjadi referensi pembelajaran bagi mahasiswa lain yang tertarik pada topik yang serupa.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA