

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak yang kesulitan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan, menjadi rendah diri, dikucilkan, dan memiliki sifat anti sosial, biasanya disebabkan oleh kurangnya tingkat keterampilan sosial dalam dirinya (Pujiani, 2018, h.35). Menurut studi, kurangnya keterampilan sosial dapat berdampak buruk dalam perkembangan anak, seperti kesulitan untuk membangun hubungan, beradaptasi di sekolah, kesepian, dan bisa menyebabkan perilaku yang bermasalah di masa depan (Reaves dkk., 2022, h.630-661)

David dan Johnson (Agusniatih dkk., 2019, h.72) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah pengetahuan dasar mengenai perilaku dan kemampuan manusia dalam memahami perasaan, sikap, hingga motivasi yang dimiliki oleh orang lain. Menurut John Jarolimek dalam Simbolon (2018, h.42), keterampilan sosial yang perlu dimiliki siswa mencakup hidup dan bekerja bersama, bergiliran, menghormati hak orang lain, peka terhadap isu sosial, mampu mengendalikan diri, serta berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain. Keterampilan sosial adalah keterampilan yang wajib dimiliki makhluk sosial (Siahaan & Rusmaliyah, 2019, h.964).

Anak yang memiliki keterampilan sosial baik dapat menjalani hubungan sosial dengan lebih efektif, didukung oleh kemampuannya dalam memilih dan menentukan perilaku yang tepat, serta dapat beradaptasi dengan mudah. Anak yang memiliki keterampilan sosial baik, akan lebih optimal dalam mengembangkan aspek-aspek dalam hidup sosialnya (Susanti dkk., 2020, h. 90). Namun pada kenyataannya, masih ada anak yang belum mampu mengoptimalkan keterampilan sosial dengan baik dan akhirnya berpengaruh pada kemampuan bersosialisasi, berinteraksi, serta berkomunikasi dengan sekitar (Susanti dkk., 2020, h.90). Hal ini dibuktikan dengan data observasi anak kelas V, dilakukan oleh Andini (2023) yang menemukan bahwa tidak sampai sebagian dari anak kelas V memiliki keterampilan

sosial yang baik. Gresham dalam Marlina (2014, h.10) mengatakan bahwa anak yang kurang mengembangkan keterampilan sosial memiliki risiko lebih tinggi dalam kehidupan sosial dan emosional pada jangka panjang, seperti interaksi yang kurang baik dengan guru dan teman, kinerja akademik yang buruk, dan masalah kedisiplinan.

Menurut riset yang dilakukan oleh El Nokali dkk. (2010, h.14), ditemukan bahwa keterlibatan orang tua seiring waktu sangat berkaitan dengan peningkatan keterampilan sosial anak. Keluarga, khususnya orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk membina perilaku anak, termasuk nilai moral dan keterampilan sosial, tetapi peran orang tua sebagai pendidik pertama dan utama mulai terabaikan dan dapat berakibat pada kegagalan dalam mengembangkannya (Rahmatunissa, 2019, h.98). Oleh karena itu, keterampilan sosial harus diajarkan sejak usia dini melalui kehadiran orang tua sebagai sosok yang diteladani dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, berlatih, serta belajar mengambil keputusan (Rahmatunissa, 2019, h.106).

Salah satu solusi untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, psikomotorik, dan perawatan diri anak adalah bermain (Türkoğlu, 2019, h.1327). Metode bermain adalah cara yang efektif untuk membantu anak-anak bersosialisasi dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah *board game*. Menurut Maulana & Asmarani dalam Ningtyas (2023, h.874), *board game* adalah salah satu bentuk permainan dalam bentuk peletakan, pemindahan, dan penggerakan bagian permainan pada papan permukaan berdasarkan aturan yang ada. Riset yang dilakukan oleh Türkoğlu (2019, h.1339) membuktikan bahwa implementasi board game edukatif memiliki dampak kuat dalam peningkatan keterampilan sosial anak dan hal ini tidak bisa didapatkan dari kurikulum biasa di sekolah dasar. Memberikan anak kebebasan untuk belajar dan menikmati permainan tanpa tekanan atau batasan tertentu memiliki potensi yang sangat besar dalam pengembangan keterampilan sosialnya. Oleh karena itu, penulis akan meneliti dan merancang *board game* media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, ditemukan beberapa masalah seperti:

1. Keterampilan sosial adalah kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh makhluk sosial, mencakup kemampuan bekerja sama, mengendalikan diri, menghormati orang lain, dan berinteraksi.
2. Masih banyak anak yang belum memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga bisa berpengaruh pada kehidupan sosial pada jangka panjang.
3. *Board game* merupakan media informasi untuk mengembangkan keterampilan sosial yang mudah dipahami oleh anak pada usia sekolah dasar.

Menanggapi masalah yang dibahas di atas, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *board game* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dari pembahasan masalah perancangan board game keterampilan untuk anak adalah sebagai berikut.

1. *Board Game*: Objek media informasi yang akan digunakan melingkupi perancangan *board game* sebagai salah satu bentuk media permainan.
2. Target STP: Target primer dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, anak usia 7-11 tahun, pendidikan sekolah dasar, SES B, dan berdomisili di kota besar. Sedangkan target sekunder adalah orang tua millennial dengan pendidikan minimal SMA. Target STP berdomisili di kota besar tapi studi kasus akan dilakukan di Bandung.
3. Keterampilan Sosial: Topik yang diangkat adalah keterampilan sosial bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah kemampuan saling memahami, berkomunikasi dan berinteraksi, menyelesaikan masalah, dan meningkatkan interaksi positif dengan sesama.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan *board game* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang dapat diperoleh melalui perancangan *board game* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak adalah:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Penulis berharap untuk berkontribusi mengenai pemahaman dan penerapan keterampilan sosial di dalam perkembangan anak melalui aktivitas bermain dengan penggunaan media *board game*. *Board game* ini dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif dan interaktif.

2. Manfaat Praktis:

Hasil dari perancangan *board game* ini dapat digunakan sebagai syarat kelulusan penulis dan dokumen arsip bagi universitas. Selain itu, penulis berharap agar perancangan ini juga dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran untuk perancangan media *board game* sebagai bentuk partisipasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV).

