

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagi anak-anak keterampilan pengambilan keputusan merupakan salah satu keterampilan hidup yang penting untuk dikembangkan sejak kecil. Mengasah pengambilan keputusan anak bukanlah sebuah keahlian yang secara spontan bisa didapat oleh anak-anak (Indraswari, 2022), sehingga sangat penting untuk anak-anak segera dilatih dan diasah kemampuannya sejak kecil. Keputusan yang dipilih dapat saja pengaruh terhadap perkembangan diri sang anak mulai dari rasa kepercayaan diri, tanggung jawab, sampai kemandirian (Planet Spark, 2021). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019), hanya 35% dari anak sekolah dasar yang dapat memiliki keterampilan berpikir kritis dan mengambil keputusan yang baik dalam studi evaluasi kemampuan belajar. Diperkuat juga dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Suyadi (2019) yang menyatakan bahwa anak-anak yang tidak diasah kemampuannya untuk memilih keputusan sejak kecil akan menghambat proses kemandirian anak dan menyebabkan kurangnya rasa percaya diri saat dihadapi situasi sulit kelak nanti

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan (2020) menunjukkan bahwa sekitar 40% anak di Indonesia menunjukkan tanda-tanda stres yang berasal dari kesulitan mereka dalam mengambil keputusan dan menentukan pilihan. Informasi ini menggarisbawahi perlunya peningkatan upaya untuk membekali anak-anak dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi dan menyelesaikan tantangan hidup mereka. Ketidakmampuan seorang anak dalam mengambil keputusan dapat berdampak tidak hanya pada kehidupan pribadi mereka tetapi juga pada kinerja akademis mereka, serta pertumbuhan sosial dan emosional mereka (Astuti, 2021). Anak yang tidak terbiasa sejak dini dalam mengambil keputusan cenderung menderita beberapa masalah

psikologi terkait kurangnya kepercayaan diri, ketergantungan, serta kecemasan dalam hubungan dengan orang lain.

Anak yang tidak mendapat pelatihan keterampilan pengambilan keputusan sejak kecil akan menghadapi berbagai kesulitan di kemudian hari. Penelitian menunjukkan bahwa mereka cenderung mengalami masalah kepercayaan diri dan kemandirian yang dapat berdampak negatif pada karier mereka, seperti kesulitan dalam mengambil keputusan strategis dan mengelola tanggung jawab pekerjaan (Astuti, 2021, Suyadi, 2019). Dalam kehidupan berkeluarga, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mengatur keuangan dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari sehingga dapat menimbulkan ketegangan dalam hubungan keluarga (Rahmawati & Kurniasari, 2018). Selain itu, mereka juga lebih rentan terhadap tekanan sosial dan seringkali kesulitan menjaga prinsip pribadi sehingga berdampak pada hubungan interpersonal mereka. Oleh karena itu, kurangnya praktik pengambilan keputusan di masa kanak-kanak dapat menyebabkan masalah signifikan dalam berbagai aspek kehidupan orang dewasa, sehingga menyoroti perlunya mengembangkan keterampilan ini sejak dini.

Dari fenomena ini, penulis menyadari perlunya membuat media interaktif yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan pada anak-anak. Dengan menggunakan strategi yang sesuai dengan usia, media interaktif ini dimaksudkan untuk membantu anak-anak belajar membuat keputusan yang mandiri dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk menambah kemajuan sumber daya pendidikan yang inovatif, khususnya dalam menyempurnakan keterampilan non-akademis yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Melalui proyek akhir ini, diharapkan *board game* yang dikembangkan akan berfungsi sebagai instrumen yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan pengambilan keputusan pada anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Banyak orang tua yang tidak menyadari dampak negatif jika anaknya tidak dilatih untuk mengambil keputusan sendiri sejak kecil.
2. Kurangnya media interaktif yang berfokus dan menarik untuk melatih anak-anak dalam mengasah kemampuan pengambilan keputusan sendiri.
3. Perancangan *board game* yang efektif untuk mengasah kemampuan pengambilan keputusan pada anak-anak 7-12 tahun,

Sehingga, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* yang efektif untuk mengasah kemampuan pengambilan keputusan pada anak-anak usia 7-12 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, batasan masalah dari perancangan ini akan ditargetkan kepada para orang tua yang memiliki anak usia 7-12 tahun, dengan SES A-B, dan berdomisili di Tangerang yang juga memiliki fokus pada pengasahan keterampilan pengambilan keputusan anak yang sesuai dengan perkembangan sesuai usia mereka. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pengenalan dan pengasahan kemampuan pengambilan keputusan pada anak, serta pengenalan akibatnya kepada orang tua.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam menumbuhkan keterampilan mengambil keputusan pada anak melalui media yang tepat. Dalam hal ini, *board game* sebagai media interaktif dianggap sebagai salah satu media yang efektif dan menyenangkan untuk mendidik anak-anak sekolah dasar. Perancangan ini bertujuan untuk menanamkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan yang baik pada anak-anak sejak usia sekolah dasar, khususnya pada kelompok usia 7 hingga 12 tahun.

Perlu ditegaskan bahwa perancangan media interaktif ini akan berbentuk *board game*. Perancangan ini dimaksudkan untuk mengasah keterampilan mengambil keputusan pada anak-anak. Diharapkan hasil perancangan ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, yaitu dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam melatih anak-anak untuk mengambil keputusan secara mandiri dan bertanggung jawab.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat teoritis dan praktis khususnya dalam pengembangan media interaktif untuk anak.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi, khususnya membahas tentang perancangan media interaktif berupa *board game* yang bertujuan untuk mengasah kemampuan pengambilan keputusan anak. Selain itu, penelitian ini dapat menginformasikan penelitian masa depan tentang *board game* sebagai alat pendidikan.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat membantu penulis dalam mengembangkan keterampilan merancang media interaktif pendidikan. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar. Bagi pihak universitas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan inovasi pembelajaran di bidang pendidikan anak, memperkaya penerapan ilmu desain dalam dunia pendidikan dan meningkatkan kemampuan memilih keputusan anak.