

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, Indonesia sedang menghadapi tantangan krisis moral, yang muncul seiring dengan perkembangan zaman yang dipengaruhi oleh globalisasi (Noor, 2012). Pendidikan moral menjadi salah satu aspek yang harus ditekankan pada anak-anak guna memastikan bahwa fondasi pembentukan karakter individu berjalan dengan baik. Dalam konteks ini, tujuan utamanya adalah menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang baik dan kuat (Maulida, 2022).

Karakter merupakan aspek nilai-nilai yang ditanamkan kepada anak melalui berbagai proses, seperti pendidikan, pengorbanan, pengalaman, dan pengaruh lingkungan yang mempengaruhi sikap dan perilaku. Proses pembentukan karakter tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui upaya pembinaan dan pengembangan yang berkelanjutan, serta melibatkan keinginan yang kuat sebagai salah satu manifestasi dari karakter (Henita et al., 2023). Dengan demikian, pengembangan karakter pada anak-anak menjadi sangat signifikan. Salah satu metode tradisional yang digunakan oleh leluhur kita di masa lampau untuk membentuk karakter adalah melalui cerita rakyat (Kristanto, 2014). Cerita rakyat memiliki beragam pesan moral yang bisa dijadikan contoh, seperti nilai berbakti kepada orang tua, komitmen terhadap pilihan, dan perilaku yang sesuai dengan norma masyarakat. Selain sebagai sumber pendidikan karakter, cerita rakyat juga dapat mengajarkan berbagai konsep kepada anak-anak (Prayoga et al., 2017; Rahman et al., 2020). Dalam karakteristiknya, masyarakat biasanya berbagi cerita ini dari mulut ke mulut. Para pencerita hanya mengandalkan ingatan mereka, dan jika ada bagian cerita yang terlupakan, orang lain mungkin menambahkan informasi untuk melengkapi kisah tersebut. Akibatnya, cerita rakyat cenderung tidak memiliki sumber asli (Putri, 2022).

Hasil wawancara dengan Ibu Dwi, S.Pd., seorang Guru Literasi di SD Negeri Tambakrejo mengatakan jika cerita rakyat mulai dikenalkan kepada anak-anak sejak kelas 4 SD. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sarwo Cahyono, S.Pd., seorang Guru Literasi di SD Berbek Sidoarjo mengatakan jika dalam praktiknya, seringkali anak-anak mengalami kebosanan ketika hanya didominasi oleh sesi cerita dalam pembelajaran. Ketika anak-anak merasa bosan, penyerapan dampak positif dari cerita tersebut dapat berkurang. Oleh karena itu, pendekatan yang beragam dan inovatif dalam menyampaikan ajaran menjadi sangat penting dalam proses belajar mengajar kepada anak-anak. Hal ini juga didukung oleh

pernyataan Rostiyanti dan Nindita (2017), cerita rakyat di Indonesia menghadapi tantangan besar dalam hal keberlanjutan penghargaannya oleh anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa sekolah dasar di SD Berbek Sidoarjo mengungkapkan bahwa terdapat sejumlah anak yang sesekali merasa kebosanan saat mereka duduk dan mendengarkan guru bercerita dalam konteks proses pembelajaran di kelas. Kebosanan ini muncul karena pendekatan tradisional yang digunakan dalam menyampaikan cerita-cerita sebagai bagian dari kurikulum sekolah. Dalam situasi seperti ini, penting untuk mempertimbangkan metode pendidikan yang lebih interaktif untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan, sejarah dan budaya Indonesia kepada anak-anak.

Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam menanamkan pendidikan karakter kepada anak secara aktif dan bermakna. Secara keseluruhan, dalam perancangan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, inklusif, dan relevan bagi peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai tingkat kompetensi yang optimal (Susetyo, 2020). Menurut Saripudin dan Faujiah (2018: 133) menyatakan bahwa melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan karena dalam bermain anak merasakan kesenangan, bermain juga merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan kepada individu dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih ditekankan pada hasil yang diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Perancangan media pembelajaran tentang cerita rakyat ini menerapkan sebuah metode pembelajaran dengan pendekatan melalui *board game*. Desain pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *board game* memiliki dampak positif untuk pengembangan kompetensi siswa (Meilasari et al., 2020). Selain itu, Ketika membicarakan anak-anak, kegiatan bermain selalu menjadi topik yang relevan karena perilaku mereka cenderung terfokus pada aspek psikomotorik (Asyari & Abidin, 2019).

Menurut Safira (2020) penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran anak merupakan hal yang penting dimana media itu harus nyata mungkin dan membutuhkan sebuah model. Salah satu contohnya adalah permainan edukatif, dimana menurut Darmadi (2018) penggunaan metode bermain akan memberikan suasana yang lebih rileks atau santai dan menumbuhkan suasana interaktif antar teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain juga dapat memperoleh pelajaran dari aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik anak (Darmadi, 2018). Papan permainan atau *board game* dapat ditunjukkan sebagai sarana hiburan sekaligus sarana edukasi yang menyenangkan dimana dan kapan saja (Pratiwi, 2019). *Board game* merupakan permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan bertukar berdasarkan aturannya pada sebuah permukaan dalam bentuk papan (Dwistyawan & Setiawan,

2017). Dengan membuat *board game* tentang cerita rakyat Indonesia, kita dapat menggabungkan hiburan dengan pendidikan, membantu memahami pentingnya pendidikan moral, memperkenalkan anak-anak pada budaya lokal, dan mendorong pemahaman yang lebih dalam tentang sejarah dan nilai-nilai masyarakat Indonesia.

Menurut hasil wawancara bersama kak Sam, seorang *Game Master* di Tabletoys Surabaya mengatakan jika *board game* yang bertema tentang cerita rakyat Indonesia ini dapat menjadi sumber materi pembelajaran yang menarik dan inovatif yang membantu untuk mengajarkan sejarah dan budaya Indonesia kepada anak-anak. Perancangan ini akan mengambil inspirasi dari 5 cerita rakyat paling populer menurut buku Ali Muakhir dan 2 cerita rakyat yang terdapat di dalam buku Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia kelas 5 “Darman & Darmin” dan buku Bahasa Indonesia kelas 6 “Legenda Putri Komodo”. Target ideal untuk pemain *board game* ini adalah anak sekolah dasar kelas 4 hingga 6 dengan usia antara 9 hingga 12 tahun. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan Ibu Dwi, S.Pd., seorang Guru Literasi di SD Negeri Tambakrejo menyatakan jika pada Kurikulum Merdeka anak-anak mulai dikenalkan dengan cerita rakyat Indonesia pada jenjang kelas 4 SD, dimana anak sedang melalui fase perkembangan yang kritis dan sedang mencari cara untuk mengidentifikasi budayanya sendiri. Selain itu, karena anak-anak sangat sensitif terhadap pengaruh luar, memberikan pengalaman yang bermanfaat tentang pemahaman moral, sejarah dan budaya Indonesia melalui *board game* dapat membantu mereka memahami warisan budayanya dan menjadi lebih bangga dengannya.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, penelitian ini akan merancang sebuah *board game* interaktif yang memiliki manfaat dan potensi sebagai alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta mendorong anak-anak untuk memahami pentingnya pendidikan karakter, moral, memahami budaya lokal Indonesia. Sehingga berdasarkan fenomena di atas, dibuat sebuah perancangan berjudul “Perancangan *Board Game* Tentang Cerita Rakyat Indonesia Untuk Anak Usia 9-12 Tahun”. Tujuan dari perancangan ini diharapkan dapat menanamkan pendidikan karakter kepada anak secara aktif dan bermakna. Secara keseluruhan, penerapan prinsip Kurikulum Merdeka dalam pengembangan materi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui cerita rakyat bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, inklusif, dan relevan bagi peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai tingkat kompetensi yang optimal (Susetyo, 2020).

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan yang telah disampaikan dalam latar belakang, maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengambil inspirasi dari 5 cerita rakyat paling populer menurut buku Ali Muakhir dan 2 cerita rakyat yang terdapat di dalam buku Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia kelas 5 “Darman & Darmin” dan buku Bahasa Indonesia kelas 6 “Legenda Putri Komodo”.
2. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sarwo Cahyono, S.Pd., seorang Guru Literasi dan Wali Kelas 4 C di SD Berbek Sidoarjo, mengungkapkan bahwa sering kali terjadi bahwa anak-anak dapat merasa cepat bosan ketika pembelajaran cenderung mendominasi dengan sesi cerita yang panjang. Ketika tingkat kebosanan ini mulai muncul, dapat mengakibatkan berkurangnya dampak positif dari cerita itu sendiri. Minat dan keterlibatan anak-anak dalam cerita-cerita mungkin dapat menurun karena kebosanan ini, yang kemudian berdampak pada pemahaman mereka terhadap pesan moral dan nilai-nilai yang seharusnya dapat dipetik dari cerita tersebut.
3. Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang kreatif menjadi kendala yang signifikan dalam menanamkan pendidikan karakter dan moral kepada anak-anak. Metode yang terbatas pada penjelasan panjang dan atau membaca teks panjang seringkali tidak efektif dalam membangkitkan minat serta pemahaman anak-anak.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *board game* yang menarik dan edukatif berdasarkan cerita rakyat Indonesia untuk anak usia 9-12 tahun?

1.4 Batasan Masalah

1. Pengembangan konsep yang berhubungan dengan tema "Cerita Rakyat Indonesia" yang paling populer di Indonesia. Perancangan ini akan mengambil inspirasi dari 5 cerita rakyat paling populer menurut buku Ali Muakhir dan 2 cerita rakyat yang terdapat di dalam buku Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia kelas 5 “Darman & Darmin” dan buku Bahasa Indonesia kelas 6 “Legenda Putri Komodo”.
2. Hasil dari proses perancangan ini adalah sebuah permainan papan (*board game*) yang spesifik ditujukan untuk anak-anak kelas 4 hingga 6 SD.

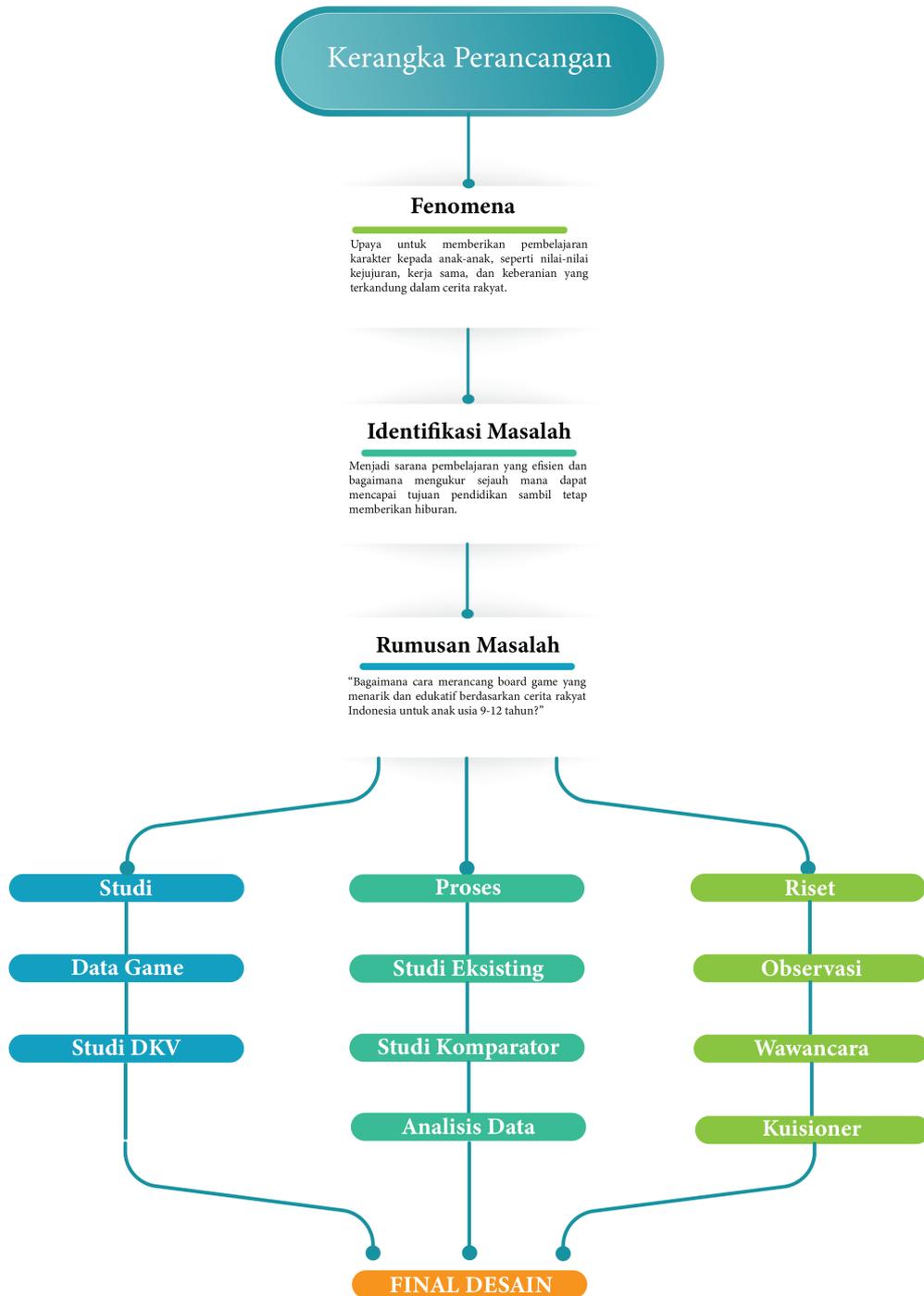
1.5 Tujuan Perancangan

Board game ini dirancang dengan tujuan untuk menanamkan pendidikan karakter dan mendorong pemahaman anak-anak lebih dalam tentang moral, sejarah dan nilai-nilai masyarakat Indonesia dan memberikan pendekatan pendidikan yang menyenangkan melalui cerita rakyat.

1.6 Manfaat Hasil Perancangan

1. Dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan pendidikan karakter dan mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak. Dengan mengintegrasikan cerita rakyat, anak-anak dapat lebih mendalam memahami moral dan etika yang tertanam dalam budaya Indonesia.
2. Membantu dalam melestarikan dan mempromosikan cerita rakyat Indonesia sebagai bagian tak terpisahkan dari warisan budaya Indonesia. Hal ini akan membantu mencegah kepunahan cerita-cerita rakyat yang berharga dan mempertahankan identitas budaya lokal.
3. Membantu tenaga pendidik menggunakan variasi jenis sumber pembelajaran untuk memberikan kesenangan dalam proses belajar siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar secara aktif dan bermakna.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan

(Sumber: dokumen pribadi)