

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang begitu cepat membawa serangkaian perubahan baik positif maupun negatif pada kehidupan bermasyarakat. Salah satu dampak buruk dari hal ini adalah menurunnya kesadaran akan pentingnya moral dan etika dalam bersosialisasi. Meluasnya penggunaan media sosial di era digital seringkali menggantikan interaksi sosial secara langsung. Hal ini tidak hanya mengubah pola dan cara berkomunikasi, tetapi juga turut berperan dalam menghilangkan kesadaran akan bersikap di masyarakat, terutama pada generasi muda. (Harahap et al., 2024)

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa terjadi penurunan tata krama dan moral di kalangan generasi muda Indonesia. Salah satunya dalam jurnal “Krisis Moral dan Etika pada Generasi Muda Indonesia”(Aisyah & Fitriatin, 2025) dijelaskan bahwa pengaruh lingkungan keluarga, peran sekolah yang kurang optimal, serta dampak negatif dari teknologi digital menjadi faktor utama yang menyebabkan melemahnya perilaku sopan santun dan etika sosial. Selain itu dalam jurnal “Degradasi Moral Siswa dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila”(Revalina et al., 2023) menunjukkan adanya penurunan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai seperti saling menghormati dan toleransi, yang merupakan bagian integral dari tata krama. Fakta-fakta tersebut memperkuat urgensi untuk menghadirkan metode pembelajaran yang mampu menanamkan kembali nilai tata krama secara menyenangkan dan relevan dengan dunia anak, salah satunya melalui media board game interaktif.

Kemampuan untuk beradaptasi dan berinteraksi secara langsung di masyarakat kini menjadi tantangan besar bagi generasi muda. Kurangnya pemahaman akan pentingnya tata krama yang diiringi oleh pertumbuhan era digital mengakibatkan generasi muda terbiasa untuk mengekspresikan diri secara bebas tanpa mempedulikan pentingnya memposisikan diri dalam berinteraksi di dunia nyata. sebagian orang beranggapan bahwa tata krama akan bertumbuh seiring dengan tumbuh kembang anak, padahal kenyataannya seiring berkembangnya zaman, hal tersebut semakin memudar karena kurangnya pengenalan secara langsung di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Pengenalan lebih dalam tentang tata krama sangatlah penting untuk setiap individu, terutama generasi muda saat ini. Pada usia remaja, terutama tahap Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan rentang usia 12-15 tahun, masa transisi ini menjadi krusial bagi remaja. Pada tahap pertumbuhan tersebut, remaja mengalami perkembangan kognitif dan sosial yang pesat, mereka mulai berpikir lebih abstrak, mempertanyakan berbagai hal, dan membangun identitas diri. Pemahaman dan penerapan tata krama sangat penting karena masa ini merupakan periode pembentukan karakter yang menjadi dasar perilaku di masa depan. (Santrock, 2007)

Kurangnya penanaman nilai tata krama dapat berdampak pada pengabaian nilai-nilai kesopanan serta buruknya kemampuan beradaptasi di lingkungan sosial masyarakat kedepannya. Ironisnya, sekolah seringkali mengesampingkan pendidikan karakter karena lebih berfokus pada pembelajaran akademis. Padahal, norma, empati, dan sopan santun tidak kalah penting dari ilmu pengetahuan akademis. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk membantu anak-anak mempelajari dan menerapkan tata krama dengan lebih efektif. (Ainia, 2024)

Generasi muda saat ini umumnya menyukai berbagai jenis permainan, terutama game yang dapat dimainkan bersama teman. Permainan memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan digemari oleh anak-anak remaja. Salah satu media permainan yang cocok untuk pengenalan tata krama adalah permainan papan atau board game. Board game adalah alat interaktif yang memungkinkan pemain berpartisipasi dalam pengalaman simulasi yang dirancang untuk memicu pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, board games memiliki potensi menjadi media yang menarik untuk pengenalan tata krama, karena dapat menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. (Tekinbas & Zimmerman, 2003)

Atas dasar permasalahan tersebut, penulis berencana untuk menyelesaikan permasalahan dari kurangnya kesadaran generasi muda tentang penanaman nilai sosial tata krama dan moral dengan merancang media pengenalan edukatif yang menyenangkan seperti permainan papan atau board game. Dengan harapan bahwa hal ini dapat membantu mereka mengenal lebih dalam tata krama yang sangat

diperlukan untuk kebutuhan mereka di lingkungan Masyarakat, serta menjadi bekal mereka nantinya di jenjang pembelajaran yang lebih tinggi maupun di dunia kerja.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Penurunan tata krama pada generasi muda terutama remaja di kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sosial lainnya
2. Kurangnya sarana pembelajaran yang dapat membantu mengenalkan tata krama kepada generasi muda secara menarik dan menyenangkan

1.3. Rumusan Masalah (Problem Statement)

Minimnya sarana yang dapat memfasilitasi generasi muda khususnya remaja untuk mempelajari lebih dalam ilmu sosial tata krama, moral, etika, serta sopan santun secara menarik dan menyenangkan

1.4. Pertanyaan Perancangan (*Research Question/s*)

1. Bagaimana cara menerapkan unsur pembelajaran dalam board games yang dapat membantu anak remaja tertarik untuk mengenali lebih dalam tentang etika tata krama?

1.5. Tujuan Perancangan (Research Objectives)

1. Mengetahui cara penerapan unsur pembelajaran kedalam board games yang dapat membuat anak remaja tertarik untuk mengenali lebih dalam etika tata krama secara menyenangkan

1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

1. Penelitian ini berfokus pada siswa SMP Telkom Bandung kelas 9 dengan rentang usia 12 – 15 tahun.
2. Penelitian ini berfokus pada dampak pemanfaatan media *board game* sebagai sarana pengenalan kembali tata krama dalam kehidupan sehari-hari.
3. Batasan materi yang akan di *cover* adalah seputar tata krama pada lingkungan rumah, sekolah, tempat umum, dan area makan

1.7. Ruang Lingkup Perancangan (*Scope*)

Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada bentuk dan desain board games yang dapat menarik perhatian anak remaja namun tetap menjadi sarana pembelajaran yang efektif bagi para siswa SMP Telkom Bandung dengan rentang usia 12 – 15 tahun. Hal ini dilakukan dengan menambahkan aspek-aspek pembelajaran tata krama pada komponen dalam board games seperti pada kartu permainan ataupun dalam aturan permainan tersebut, serta menambahkan unsur teknologi pada perancangan board game untuk menjadi kebaruan yang berbeda dari board game pada umumnya.

1.8. Keterbatasan Perancangan

Masih kurangnya jurnal atau buku yang meliputi penggunaan board game sebagai media pembelajaran khususnya tata krama. Kesulitan menilai pengetahuan anak remaja tentang pengetahuan mereka seputar tata krama karena hal tersebut lebih termasuk opini mereka masing-masing tentang apa yang mereka ketahui,

1.9. Manfaat Perancangan

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Meneliti dampak pemanfaatan board games sebagai sarana pembelajaran dalam memperluas ilmu pengetahuan dan pembelajaran suatu bidang pelajaran

2. Bagi Masyarakat

Meningkatkan skill sosial pada anak remaja yang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat

3. Bagi Industri

Menemukan kebaruan dalam perancangan board game yang dapat memperluas teknik pengaplikasian pembelajaran dalam boardgames

1.10. Sistematika Penulisan

Berisi tentang susunan penulisan laporan penelitian.

1. BAB I PENDAHULUAN
2. BAB II KAJIAN
3. BAB III METODE
4. BAB IV PEMBAHASAN
5. BAB V KESIMPULAN
6. DAFTAR PUSTAKA