

Perancangan Media Edukasi Yang Dapat Mengajarkan Nilai Moral Bagi Anak

Felita Adi Salim¹, Maria Nala Damajanti², Cindy Muljosumarto³

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia,
60236

Email: felitaadisalim16@gmail.com

Abstrak

Interaksi sosial seorang anak yang masih dalam tahap pra-sekolah sangatlah penting. Pada masa usia pra-sekolah interaksi dengan orang tua adalah interaksi utama yang dilakukan oleh anak pra-sekolah. Perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi saat ini, membatasi interaksi sosial antara anak dan orang tua. Sehingga, perkembangan moral yang seharusnya diajarkan orang tua kepada anak menjadi terhambat. Salah satu cara yang paling efektif untuk memperkenalkan nilai moral bagi anak adalah melalui mendongeng sebuah cerita. Oleh karena itu, Perlu adanya media pendukung yang menarik bagi anak yang dapat memberikan ruang bagi anak dan orang tua untuk menjalin interaksi sosial. Tujuan dari perancangan ini adalah membantu orang tua dan anak untuk memiliki wadah sebagai tempat bermain bersama serta membantu anak untuk belajar mengenai cerita rakyat serta moral yang ada di dalamnya.

Kata kunci: Anak Pra-sekolah, hubungan orang tua dan anak, cerita rakyat

Abstract

Educational Media Design to Teach Moral Value for Children

A child social interaction in pre-school stage is very important for them. At the age of pre-school, the main interaction that occurring in children is with their parents. But, the growth of technologies, globalization, and the fast coming information, are making this main interaction between children and their parents limited. Thus, moral development that should be taught by parents to children becomes obstructed. One of the most effective ways to introduce moral values to a child is through storytelling. Hence, there is a need to have an appealing media support for children that can provide a space for children and parents to establish a good social interaction. The purpose of this educational media is to support parents and their children to have a place for interacting together as a family, and to help children learning about Indonesian Folklore and the moral values within it.

Keywords: *Preschool Children, Parents and Children interaction, Indonesian Folklore.*

Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu, teknologi menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan. Perkembangan teknologi seiring berjalannya waktu dapat memudahkan kehidupan manusia, tetapi dilain pihak, juga dapat merugikan manusia. Sisi baiknya, karena perkembangan teknologi, segala hal dizaman sekarang dimudahkan. Contohnya dalam hal media sosial dan informasi. Dizaman sekarang kita tidak perlu menunggu lama untuk mendapatkan berita, menerima kabar dari orang yang jauh jaraknya dan kita dapat berkenalan dengan orang dibelahan Bumi yang lain dengan sekali klik. Tetapi, dibalik kenyamanan itu, kemajuan teknologi juga mempunyai sisi negatif.

Pertumbuhan teknologi secara tidak langsung mengubah cara bersosialisasi masyarakat. Masyarakat saat ini lebih mementingkan “teman” yang jauh daripada hubungan “teman” yang dekat dengannya (Ciputra, 2014). Hal ini tidak terbatas dalam pertemanan. Dalam keluarga, teknologi sangat mempengaruhi hubungan antar anggotanya. Keluarga merupakan satu sistem yang utuh, dimana bila ada salah satu anggota keluarga mengalami kesulitan dalam melakukan interaksi secara langsung, hal tersebut membuat keluarga secara sadar atau tidak akan mengurangi atau melakukan perubahan dalam pola interaksi sosialnya (Lestari, 2015). Dari pernyataan ini dapat disimpulkan hubungan keluarga dizaman sekarang menjadi renggang karena pertumbuhan teknologi. Hubungan yang renggang

inilah yang membuat hubungan antar orang tua dan anak menjadi kurang baik.

Hubungan antar orang tua dan anak perlu dibina saat anak masih kanak-kanak. Menurut Prof. Dr. Singgih Gunarsa dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja”, pada usia anak pra-sekolah (usia 2-6 tahun) ada 4 tugas yang harus diperhatikan perkembangannya yaitu dalam hal mengerti pembicaraan orang lain, menyusun dan menambah pembendaharaan kata, menggabungkan kata menjadi kalimat yang baik dan benar, pengucapan bahasa yang baik dan benar. Dalam hal perkembangan sosial, anak usia pra-sekolah semakin luas dalam hal pergaulannya. Rasa ingin tahu, keterampilan dan penguasaan dalam bidang fisik, motorik, mental, emosi, juga semakin besar (Gunarsa, 2008). Oleh sebab itu agar orangtua dapat membantu perkembangan anak, mereka harus terlibat dalam kegiatan anak mereka. Termasuk ketika memberikan hiburan kepada anak.

Seiring perkembangan zaman, pemikiran orang tua dari zaman ke zaman banyak berubah. Kemudahan akses informasi dan perangkat elektronik menyebabkan orang tua zaman sekarang tidak perlu memberikan berbagai macam mainan untuk anaknya. Sekarang peralatan elektronik seperti telepon genggam dan tablet mudah diakses dan didapat oleh masyarakat. Keadaan seperti ini membuat anak dimanjakan dengan kecanggihan perkembangan zaman. Di zaman ini, dengan sekali klik anak dapat mengakses berbagai macam hal, mulai dari informasi sampai dengan game atau permainan. Orang tua yang memiliki dasar tidak mau direpotkan atau memiliki jadwal keseharian yang cukup padat lebih memilih untuk memberikan anak mereka perangkat elektronik atau gadget untuk memberi anak mereka kegiatan. Ketika di beri gadget, tidak hanya internet dan game, tetapi media sosial juga bisa diakses oleh anak-anak dengan mudah.

Dikutip dari New York Times, seorang anak mengalami kecanduan bermain Ipad. Sehingga ketika Ipad kesayangannya tidak diberikan, ia tidak bisa berhenti menangis. Kutipan ini merupakan salah satu bentuk masalah yang terbentuk karena pemberian gadget yang terlalu dini (Bilton, 2013). Dalam Artikelnya yang berjudul “WHO Sebut Kecanduan Game Sebagai Penyakit Mental” pada Detik.com Rachmatunisa. (2018) mengatakan, parahnya kecanduan gadget pada banyak orang, tidak hanya anak-anak bahkan membuat WHO (World Health Organisation) menetapkan bahwa kecanduan bermain gadget merupakan penyakit mental baru. Dari bacaan-bacaan ini diketahui bahwa keberadaan perangkat elektronik atau gadget dalam perkembangan atau pertumbuhan anak memberikan dampak buruk bagi anak. Anak yang telah diberi gadget sedari kecil sangat rentan terhadap kecanduan game, anti sosial dan tidak memiliki kreatifitas serta tidak memiliki motorik tubuh yang baik .

Sebenarnya, ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk membangun karakter anak. Salah satu caranya adalah dengan story telling. Dalam bukunya “The Whole New Mind”, Pink (2005)

menyampaikan bahwa, story telling adalah cara yang sangat baik sekali untuk menyampaikan suatu pesan. Dalam bukunya, ia menuliskan lebih mudah untuk seseorang mendengarkan cerita daripada membaca buku panduan manual. Dari sini dapat disimpulkan bahwa, pada dasarnya manusia dirancang untuk tertarik pada cerita. Oleh karena itu, story telling sebagai alat bantu untuk membangun karakter anak adalah alat bantu yang sangat tepat (Pink, 2005).

Story telling yang disampaikan kepada anak dapat dalam bentuk cerita yang bermacam-macam. Cerita rakyat Indonesia adalah salah satunya. Cerita rakyat Indonesia adalah cerita atau legenda yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Cerita-cerita ini banyak mengandung moral yang baik untuk pendidikan karakter anak. Sangat disayangkan bila cerita-cerita rakyat dan legenda Indonesia dikemudian hari semakin jarang diceritakan.

Dari permasalahan diatas, kesimpulan yang dapat diambil adalah, hubungan antar orang tua dan anak sangatlah penting tetapi hubungan ini menjadi renggang karena perkembangan teknologi dan informasi sekarang ini. Solusi dari permasalahan ini yaitu membuat media edukasi yang dapat mendekatkan kembali orang tua dan anak. Maka dari itu, perancangan tentang media edukasi untuk mendekatkan orang tua dan anak ini dibuat. Perancangan ini merupakan perancangan yang menggunakan media edukasi untuk menyediakan wadah bagi orang tua dan anak agar dapat berinteraksi dengan cara bermain bersama. Media edukasi ini menggunakan cerita rakyat Indonesia sehingga dapat mengajarkan nilai moral yang ada dalam cerita tersebut.

Manfaat Perancangan

- Bagi Sasaran Perancangan
 - Bagi anak-anak usia 3-6 tahun mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang tua serta memiliki kegiatan hiburan diluar dari *gadget* milik anak.
- Bagi Orang Tua
 - Bagi orang tua, orang tua mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan lebih baik dengan anak-anak, serta dapat meluangkan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan anak.
- Bagi Dunia Pendidikan
 - a. Memperoleh media pendukung edukasi untuk meningkatkan daya imajinasi, motorik anak.
 - b. Memperoleh media pembelajaran untuk memperkenalkan cerita rakyat Indonesia.
- Bagi Penulis
 - a. Berkesempatan untuk mempraktekan apa yang telah diajarkan diperkuliahan seputar bidang ilustrasi dan komunikasi visual selama duduk di bangku kuliah.
 - b. Memperoleh pengalaman dalam pembuatan media edukatif untuk anak.

Metode Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini digunakan beberapa metode perancangan, diantaranya:

Metode Pengumpulan Data

- **Studi Pustaka**
Studi Pustaka digunakan untuk mendapatkan data yang berguna bagi perancangan ini dengan menggunakan buku-buku literatur, catatan-catatan, jurnal, dll yang memiliki topik yang sama dan relevan dengan penelitian ini.
- **Wawancara**
Wawancara merupakan teknik untuk mendapatkan data dengan cara bercakap-cakap, Tanya jawab, dan bertatap muka secara langsung dengan narasumber. Wawancara akan dilakukan kepada psikolog yang mendalami tata bahasa dan sikap anak umur 3-6 tahun. Selain itu, wawancara dan penyebaran survey juga akan dilakukan kepada orangtua yang memiliki anak 3-6 tahun untuk mengetahui kebiasaan dan tumbuh kembang anak 3-6 tahun.
- **Observasi**
Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung dilapangan. Cara pengumpulan data ini digunakan untuk memahami dan mendapatkan bukti dari metode pengumpulan data sebelumnya. Observasi dilakukan di lingkungan sekitar kelas 0 kecil dan 0 besar. Selain itu, pengamatan juga akan dilakukan di lingkungan anak 3-6 tahun, agar mengetahui di lingkungan seperti apa anak 3-6 tahun tumbuh dan berkembang.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang akan digunakan dalam perancangan ini bersifat kualitatif deduktif. Dengan cara ini, data yang diperoleh akan digunakan sebagai pengembangan perancangan. Metode analisis data yang digunakan adalah 5W+1H. Metode ini dipilih karena untuk mengetahui keadaan saat ini mengenai topik perancangan.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Media yang akan dirancang dalam perncangan ini disesuaikan dengan target *audience* dari sasaran media yaitu anak umur 3-6 tahun. Menurut wawancara dengan Ibu Esti selku psikolog PKPP Universitas Kristen Petra, ia mengatakan bahwa kecenderungan anak umur 3-6 tahun adalah meniru dan bermain dengan cara *modeling*. Oleh karena itu, penyampaian pesan dari konten yang akan disampaikan akan melalui cerita rakyat yang dikemas dalam media pembelajaran interaktif. Dalam media pembelajaran ini, ada beberapa kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai dan bagai mana metode pencapaiannya. Hal ini akan dijelaskan dalam tabel dibawah ini. (*Personal conversation*, 7 Februari 2018).

Tabel 1. Kompetensi Pembelajaran dan Metode Mencapai Materi Pembelajaran.

Kompetensi Pembelajaran yang Ingin Dicapai	Metode untuk Mencapai Materi Pembelajaran
1. Anak dapat mengerti cerita yang diceritakan	1. Menyajikan media dengan bahasa yang mudah diterima anak-anak
2. Anak mengenal cerita rakyat Indonesia	2. Menyajikan media pembelajaran yang menyenangkan sebagai sarana pengenalan cerita rakyat
3. Anak dapat menerapkan pesan-pesan moral kedalam kehidupannya	3. Orangtua menjelaskan dengan baik melalui buku panduan dalam media pembelajaran dan ketika berinteraksi sehari-hari diingatkan tentang kisah yang telah diceritakan
4. Orangtua dapat meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan anak	4. Orangtua meluangkan sedikit waktu seperti sebelum tidur/setelah makan malam/dll untuk anak-anak, untuk memainkan media pembelajaran (<i>Personal Conversation</i> , 2 April 2018).

Indikator Keberhasilan Pembelajaran dan Metode Evaluasi

Dalam setiap metode pembelajaran ada indikator keberhasilannya, yaitu bagaimana metode tersebut sudah berhasil menunaikan tujuannya. Dalam media edukasi ini ada beberapa indikator keberhasilan yang diharapkan muncul setelah atau selama penggunaan media ini. Indikator serta metode evaluasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini akan dijabarkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2. Indikator keberhasilan dan metode evaluasi

Indikator Keberhasilan Media yang Dirancang	Metode Evaluasi Pengujian
1. Anak berminat dengan media perancangan	1. Anak mau mendengar/bermain di keduanya
2. Anak mengenal cerita rakyat yang disampaikan	2. Anak mengerti ketika ditanya tentang cerita/ dapat bermain

3. Anak dapat menerapkan moral yang tersaji dalam cerita	sendiri dengan jalan cerita yang benar 3. Memantau anak setelah bermain apakah ia dapat menerapkan moral yang diajarkan (<i>Personal Conversation</i> , 2 April 2018).
--	--

Fakta-Fakta Lapangan yang Ada

Dari wawancara dengan psikolog yang telah dilakukan, pengajaran moral pada anak sebaiknya dilakukan sejak dini. Meskipun belum bisa berbicara, anak sedari bayi harus diajak bicara. Percakapan dengan anak usia dini dapat dilakukan dengan percakapan-percakapan sederhana yang mengajarkan mereka moral dan sopan santun. Sebagai contohnya, ketika saat waktunya makan, orang tua berada disampingnya dan berkata “Makan dulu ya...”, dari hal ini anak dapat mengerti bagaimana sikap yang harus ia lakukan ketika ia sedang makan bersama-sama orang lain. Pada awalnya mungkin anak tidak mengerti, tetapi melalui tahapan belajar dengan *modeling*, lama kelamaan mereka akan mengerti apa yang kita maksud. Anak-anak akan mempunyai daya tangkap yang lebih optimal ketika anak sudah menangkap bahasa (*Personal Conversation*, 7 Februari 2018)

Perkembangan anak yang tidak diawasi akan menimbulkan banyak masalah dalam perkembangan dan kehidupan anak. Seperti, kurangnya rasa empati, kurangnya rasa peduli, mudah marah, perkembangan bahasa yang kurang baik sehingga tidak dapat menyampaikan pesan yang dimaksud, dan lain-lain.

Sedangkan untuk pengenalan cerita untuk anak usia dini biasanya dilakukan menggunakan cerita fiksi atau cerita rakyat luar negeri yang memakai bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat melalui media-media yang ditemui di toko-toko yang menjual media permainan atau buku untuk anak usia dini. Cerita-cerita yang terdapat dalam buku-buku atau media interaktif belajar untuk anak usia dini jenis ini mengandung nilai moral yang dapat diajarkan kepada anak. Adapun media pembelajaran interaktif yang ditemui di pasaran saat ini adalah buku cerita gambar interaktif, permainan interaktif dan CD interaktif.

Manfaat Mendongeng untuk Perkembangan Anak

Menurut Retno D, mendongeng bisa menjadi kegiatan yang penting untuk menunjang tumbuh kembang anak. Seiring berjalannya waktu, orang tua mendapati bahwa lebih mudah untuk membiarkan

anak tidur dengan sebelumnya menonton film atau bermain *gadget*, hal ini dilakukan agar orang tua mendapatkan waktu lebih banyak untuk melakukan hal lain. Padahal, kegiatan mendongeng mempunyai manfaat yang sangat baik untuk perkembangan anak. Berikut adalah beberapa manfaatnya:

- **Menghidupkan Imajinasi Anak.**
Melalui dongeng, anak belajar memberikan gambaran visual mengenai tokoh-tokoh dan latar belakang dari dongeng tersebut.
- **Mengajarkan Nilai Kehidupan**
Dengan menceritakan sebuah dongeng yang memiliki makna dan nilai-nilai positif kepada anak.
- **Menanamkan Akar Budaya Kepada Anak**
Dongeng yang ada sangat banyak dan berasal dari berbagai macam daerah.
- **Meningkatkan Kemampuan Verbal Anak**
Membacakan cerita kepada anak membuat anak dapat mengenal bahasa dan mempelajari kata-kata serta frasa baru.
- **Mengembangkan Kemampuan Mendengar**
Ketika sedang dibacakan cerita atau didongengkan, seorang anak akan belajar untuk fokus mendengarkan apa yang diucapkan oleh ayah atau ibunya.
- **Meningkatkan Kreativitas**
Mendengarkan suatu cerita membuat anak mudah membayangkan tokoh – tokohnya, lokasinya, alur cerita dan makna yang terkandung di dalam cerita tersebut. Hal ini akan membantu anak meningkatkan daya imajinasi serta kreativitasnya.
- **Menajamkan Pikiran**
Dengan mendongeng, anak akan belajar untuk mengenali berbagai tokoh dan alur cerita yang beragam serta membedakan berbagai kisah yang didengarnya
- **Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak**
Melalui cerita dongeng yang mengandung pelajaran moral dan berbagai ekspresi emosional para tokohnya, anak dapat belajar tentang bagaimana mengolah emosi.
- **Memperkenalkan anak pada rasa empati**
Anak dapat belajar tentang kepekaan terhadap berbagai situasi sosial di sekitar mereka melalui berbagai kisah dongeng yang didengarnya.
- **Membangun minat baca anak**
Anak yang belum dapat membaca, ia akan mengetahui berbagai dongeng dari penuturan orang tua. Hal ini lama kelamaan dapat menimbulkan minat membaca pada anak karena keinginan anak untuk dapat membaca dongeng yang menarik membuat minatnya semakin besar.
- **Mempererat ikatan dengan orang tua**
Dengan menyisihkan waktu bersama anak untuk mendongeng, selain dapat mengajarkan berbagai hal kepada anak, orang tua juga dapat mempererat hubungan dengan anak.
- **Melatih daya ingat anak**

Dari kegiatan mendongeng, orang tua juga dapat melatih daya ingat anak dengan cara menanyakan tentang apa yang baru mereka ceritakan.

- Mempermudah pendidikan anak
Dalam cerita dongeng tidak hanya ada kisah saja namun juga dalam buku dongeng yang bagus seringkali cerita dongeng itu menjadi pengantar untuk memperkenalkan anak dengan kata-kata baru, gambar-gambar, dan huruf serta angka yang dapat menjadi penambah pengetahuan anak mengenai berbagai hal baru dan menjadi cara mengasah bakat anak.
- Mengajarkan anak menghadapi berbagai situasi
Situasi sulit dapat membuat anak merasa bingung. Melalui cerita, anak dapat belajar dari situasi sulit yang dialami tokoh dalam cerita tersebut.

Analisis Data

Anak Usia Pra-Sekolah Atau Awal Masa Anak-Anak (Usia 3-6 tahun)

Masa kanak-kanak merupakan masa terpanjang dalam rentang kehidupan seseorang pada saat seseorang masih tidak berdaya dan membutuhkan bantuan orang lain. Oleh karena itu, masa kanak-kanak dibagi menjadi 2 bagian, yaitu masa awal anak-anak dan masa akhir anak-anak. Masa awal anak-anak yaitu usia 2 sampai 6 tahun merupakan masa dimana banyak orang tua menyebutnya sebagai usia yang mengundang masalah atau usia sulit. Hal ini disebabkan karena pada masa bayi, masalah yang dihadapi orang tua adalah masalah perawatan fisik bayi. Seiring bertambahnya usia anak, datang masalah perilaku yang lebih kompleks daripada perawatan fisik anak (Hurlock, 1978).

Menurut para ahli psikologi, ada beberapa sebutan untuk masa periode anak usia 2-6 tahun yaitu, usia menjelajah, usia bertanya, usia meniru dan usia kreatif. Disebut usia menjelajah karena pada masa ini anak-anak menunjukkan rasa ingin mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, bagaimana perasaannya dan bagaimana ia dapat menjadi bagian dari lingkungan. Cara yang banyak dilakukan untuk menjelajahi masa periode ini adalah dengan bertanya, maka dari itu periode ini sering kali juga disebut usia bertanya. Selain hal yang telah disebutkan, hal lain yang menonjol dari periode ini adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Oleh karena itu, periode ini juga disebut sebagai usia meniru. Namun pada periode ini anak-anak juga menunjukkan kreativitasnya dalam bermain dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupannya. Oleh sebab itu masa ini juga sering disebut sebagai usia kreatif (izzaty, 2017).

Dalam bukunya yang berjudul perilaku anak sekolah, Izzaty menyatakan rentan anak 4 sampai 6 tahun adalah rentan anak pra-sekolah. Pendidikan anak pra-sekolah biasanya dilakukan untuk membantu perkembangan anak pra sekolah di luar lingkungan

keluarga dalam bidang fisik dan psikologis anak. pendidikan pra sekolah dipusatkan pada kebutuhan-kebutuhan, minat, dan gaya belajar anak pada masa ini. Proses belajar lebih ditekankan daripada apa yang dipelajari. Sehingga cakupan area belajar mampu menstimulasi perkembangan fisik, intelektual, sosial dan moral anak(Izzaty, 2017).

Secara garis besar Santrock, Hetherington dan Parke menggambarkan anak-anak usia pra-sekolah dengan gambaran perkembangan yang meliputi perkembangan fisik atau motorik, perkembangan intelektual, perkembangan emosi, dan perkembangan sosial serta moral.

- Perkembangan fisik atau motorik
Perkembangan fisik anak usia pra-sekolah semakin berkembang dibandingkan fase anak sebelumnya. Pada usia anak pra-sekolah anak menjadi lebih lincah dan aktif bergerak. Menurut Gunarsa, seiring bertambahnya usia anak, tampak adanya perkembangan dari motorik kasar ke motorik halus.
- Perkembangan intelektual
Perkembangan intelektual pada masa anak pra-sekolah dapat dilihat dari perkembangan kognitifnya dan perkembangan bahasa
 - a. Dalam fase anak pra-sekolah, dunia kognitifnya ialah bebas, kreatif dan penuh imajinasi. Pada fase ini, kemampuan kognitifnya yaitu mereka selalu bertanya. Selain itu, daya imajinasi anak mulai berkembang.
 - b. Perkembangan bahasa pada anak pra-sekolah membantu anak untuk berkomunikasi. Melalui komunikasi, anak akan mampu membentuk satu pemahaman baru tentang berbagai hal. Secara bertahap, anak pra-sekolah akan beralih dari *external speech* yaitu pembicaraan anak ke orang lain, ke *internal speech* yaitu pembicaraan anak kedirinya sendiri, dengan kata lain pemikirannya. Ketika anak sudah dapat melakukan *internal speech*, anak akan mampu melakukan *external speech* lebih baik. Kemampuan anak berbahasa juga berkembang seiring dengan perkembangan umur dan kematangan organ-organ fisiknya.

Banyak ahli permainan melihat usia anak pra-sekolah adalah “usia emas” permainan simbolis/pura-pura. Diawali pada anak usia 18 bulan dan mencapai puncaknya pada umur 4-5 tahun kemudian menurun berangsur-angsur.

Pendidikan Moral dan Perkembangannya Pada Anak

Menurut Dra. Sally (2008), moral berasal dari kata Latin: MOS (MORIS) yang berarti adat istiadat, kebiasaan, tata cara kehidupan. Menurutnya, pengertian moralitas berhubungan dengan keadaan nilai-nilai moral yang berlaku dalam suatu kelompok sosial atau masyarakat.

Perkembangan moral pada awal masa kanak-kanak masih dalam tingkat yang rendah. Hal ini dikarenakan tingkat intelektual anak-anak belum

mencapai titik dimana ia dapat mempelajari atau menerapkan prinsip-prinsip dasar tentang benar dan salah. Karena ketidakmampuan ini, anak-anak harus belajar berperilaku moral dalam berbagai situasi khusus (Gunarsa, 2008).

Menurut J. Piaget dan Kohlberg (1978) perkembangan moral seorang anak sejalan dengan perkembangan aspek kognitifnya. Semakin berkembangnya pengertian anak, maka makin banyak pula nilai-nilai moral yang dapat ditangkap oleh anak. Tahap perkembangan moral pada anak dibagi menjadi beberapa fase. Yaitu:

- **Tingkat 1**
Moralitas prakonvensional, perilaku anak tunduk pada kendali eksternal. Pada tingkat ini anak berorientasi pada kepatuhan dan hukuman dan moralitas suatu tindakan dinilai atas dasar akibat fisiknya.
- **Tingkat 2**
Moralitas konvensional, atau moralitas peraturan konvensional dan persesuaian. Dalam tahap ini, pertama anak akan menyesuaikan diri dengan peraturan untuk mendapat persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka. Kedua, anak akan yakin bahwa bila kelompok sosial menerima peraturan yang sesuai bagi seluruh anggota kelompok, mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan itu agar terhindar dari kecaman dan ketidaksetujuan sosial.
- **Tingkat 3**
Moralitas pascakonvensional, atau moralitas prinsip-prinsip yang diterima sendiri. Pertama anak yakin bahwa harus ada keluwesan dalam keyakinan moral, kedua anak menyesuaikan dengan standar sosial dan cita-cita internal terutama untuk menghindari rasa tidak puas dengan diri sendiri dan bukan untuk menghindari kecaman sosial (Hurlock, 1978).

Mendongeng Atau Storytelling

Setiap individu adalah pendongeng—mereka menceritakan narasi tentang pengalaman dan apa arti dari pengalaman yang mereka dapat dalam hidup mereka. Semua kultur dan kelompok di dunia ini memiliki dongeng atau narasi mereka sendiri tentang masa lalu, masa sekarang atau terkadang tentang pandangan masa depan mereka. Narasi ini termasuk dongeng tentang kehebatan dan kepahlawanan, atau yang lainnya.

Sebelum membahas lebih lanjut, mari kita simak terlebih dahulu apa arti dari narasi dan dongeng. Menurut Webster Dictionary, narasi adalah “sebuah wacana yang dirancang untuk menghubungkan serangkaian kejadian”. Sedangkan Menurut Chaitin (2003), dapat dikatakan bahwa narasi adalah “sebuah cerita atau deskripsi dari kejadian fiksi atau non fiksi; atau bagian, teknik atau proses dari bernarasi.” (Chaitin, 2003)

Menurut Marina (2007), istilah mendongeng di Indonesia dipadankan dengan istilah story telling

dalam bahasa Inggris. Menurut Definisi story telling diajukan oleh Larkin (1997), Greene (dalam Tawkin, 2005) dan Pellowski (1997 dalam Tawkin, 2005) mengungkapkan bahwa: (1) Kegiatan tersebut merupakan sebuah kegiatan seni, (2) kegiatan mendongeng merupakan kegiatan yang melibatkan cerita, yaitu plot naratif yang berasal dari kejadian-kejadian nyata maupun imajinatif yang diambil dari berbagai sumber lisan maupun tulisan, (3) kegiatan ini juga melibatkan audiens atau pemirsa, dan (4) kegiatan ini melibatkan juga kemampuan seseorang pendongeng untuk memberi kehidupan pada cerita melalui bahasa, gesture dan vokalisasi, baik dengan didengarkan maupun dengan menggunakan alat musik atau alat bantu lainnya. Jadi dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa definisi mendongeng adalah sebuah seni pengisahan cerita dengan tujuan hiburan pada live audience (pemirsa langsung) tentang kejadian-kejadian nyata maupun imajinatif yang dapat diambil dari naskah puitis dan atau prosa maupun sumber-sumber lainnya (lisan, tertulis atau rekaman) dan melibatkan festur tubuh, vokalisasi, musik, atau gambar untuk memberikan kehidupan pada dongeng (Marina, 2007).

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media interaktif edukasi yang dapat memperkenalkan nilai moral yang ada dalam dongeng rakyat kepada anak pra-sekolah. Melalui boneka yang ada di dalam *kit* orang tua dan anak diharapkan dapat mendongeng dengan cara *modeling*. Dengan cara ini diharapkan anak dapat lebih mengerti dan tertarik dengan apa dongeng yang diceritakan.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan tugas akhir ini ada konsep kreatif dan pertimbangannya antara lain:

Target Audience

Karakteristik *target audience* yang akan dibahas disini dibagi menjadi 4 yaitu Geografis, Demografis, Psikologis, dan Behavioral. Pembagian ini diharapkan mempermudah pemahaman target audience perancangan ini.

- **Geografis**
Aspek geografis dari *target audience* perancangan ini meliputi wilayah dimana perancangan ini akan ditujukan. Perancangan ini akan ditujukan kepada wilayah kota Surabaya, yang dikhususkan ke wilayah kota yang memiliki taman kanak-kanak atau PAUD.
- **Demografis**
Aspek Demografis adalah aspek yang dapat menjelaskan demografis dari *target audience*. Hal ini melingkupi, usia, jenis kelamin, agama, SES,

besar keluarga dan jenjang pendidikan dari *target audience*.

- a. Usia: 3-6 tahun
 - b. SES: A-B
 - c. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
 - d. Pendidikan: sedang menempuh jenjang pra-sekolah (taman kanak-kanak atau PAUD).
 - e. Besar Keluarga: keluarga beranggotakan 3-4 orang (Ayah, ibu, 2 anak atau 1 anak)
- Psikografis
Aspek Psikografis merupakan aspek yang dapat mengidentifikasi perilaku dan sifat dari *target audience*.
 - a. kepribadian: sifat anak-anak yang masih mudah untuk dibentuk, yang mudah diarahkan sehingga penanaman moral dan bimbingan karakter dapat dengan mudah ditanamkan. Memiliki sifat suka bermain dan senang mendengarkan cerita.
 - b. *Life style*: kebutuhan dipenuhi oleh orang tuanya (apa yang diinginkan dibelikan oleh orang tuanya), bersekolah, bermain bersama teman-teman dan guru-gurunya, kurang dapat menurut kepada orang tua, ada kemungkinan sedari kecil diberi gadget dengan atau tanpa pengawasan.
 - Behavioral
Aspek Behavioral adalah aspek yang menjelaskan gaya hidup *target audience*.
 - a. Menyukai dongeng atau cerita melalui *gadget* atau media lain, seperti dari internet atau aplikasi.
 - b. Tertarik dengan *roleplay*, seperti berpura-pura menjadi suatu karakter tertentu.
 - c. Mempunyai *gadget* sejak kecil, sehingga mereka senang dengan *gadget*.
 - d. Mempunyai rasa ingin tahu tentang hal baru.

Jenis Media Yang Akan Dirancang

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang akan berupa paket permainan anak-anak berserta buku ceritanya dan mainannya. Paket ini berupa diorama yang dapat dirancang, boneka sebagai karakter cerita rakyat, pion-pion pvc yang akan di gunakan sebagai pelengkap cerita dan buku cerita sebagai panduan cerita yang akan dibaca oleh pemandu cerita yaitu orang tua atau guru.

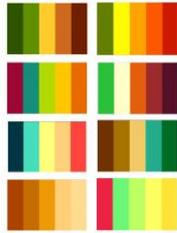
Format Desain Pembelajaran

- Format Desain dan Media Content
Paket media pembelajaran ini dibedakan menjadi 5 jenis, Setiap jenis paket merepresentasikan 1 jenis cerita rakyat. Di dalam paket media pembelajaran ini terdapat sebuah buku panduan cerita rakyat yang berisikan jalan cerita dari dongeng, 2-8 boneka yang terbuat dari *clay*, pion-pion hiasan seperti rumah yang sesuai dengan asal cerita rakyat, dan 3 buah lempengan *puzzle* yang dapat dirangkai menjadi sebuah diorama.
Adapun cerita rakyat yang dipakai dalam setiap paket adalah:

- a. Keong mas:
Dalam cerita keong mas ada beberapa karakter yang berperan dalam ceritanya yaitu: Candra Kirana, Dewi Galuh, Raja, Raden Inu Kerta Pati dan Nenek.
Moral yang dapat diangkat dari cerita ini adalah: kebenaran akan mengalahkan kejahatan, jika melihat orang yang kesusahan kita harus menolongnya pasti kebaikan kita akan dibalas
- b. Rangga Gading
Dalam cerita Rangga Gading ada beberapa karakter yang berperan memainkan cerita yaitu: Rangga Gading, kucing, dan Kakek sakti.
Moral yang dapat diambil dari cerita ini adalah: jangan suka berbuat jahat segala perbuatan pasti ada buahnya dan jangan melawan orang yang lebih tua mereka tahu lebih banyak daripada kita.
- c. Legenda Candi Prambanan
Karakter yang akan berperan dalam cerita ini adalah: Roro Jonggrang, Bandung Bondowoso, beberapa jin, dan Prabu Baka
Moral yang dapat diambil dari kisah ini adalah: jangan suka berbohong kepada orang.
- d. Ande-Ande Lumut
Dalam cerita ini terdapat beberapa karakter yaitu: 7 kleting bersaudari, ande-ande lumut dan yuyut
Moral yang dapat dipelajari adalah: jangan menjahati saudara, saudara harus bekerja sama dalam hal apapun.
- Alur Desain Kreatif
Alur desain kreatif ini dimulai dari penataan diorama yang akan dibuat sebagai tempat untuk bercerita. Ada 3 buah lempengan puzzle yang akan dirangkai menjadi rangkaian dasar dari diorama dan pion-pion pendukung yang dapat diletakkan oleh anak-anak sesuai dengan imajinasi mereka.
Kemudian, dari buku panduan cerita rakyat, orang tua akan membacakan cerita rakyat yang sesuai. Anak-anak akan berinteraksi secara langsung sembari mendengarkan cerita dengan cara mereka adegan yang sedang diceritakan menggunakan boneka yang tersedia.

Konsep Visual

- *Tone Colour*
Dalam Perancangan ini *Tone Colour* yang akan digunakan dalam perancangan visual komponen-komponen dari papan hingga komponen yang akan dirancang menggunakan gaya pewarnaan yang menggunakan warna-warna kontras yang cerah yaitu *tone color earth tone*. Warna ini digunakan karena target audience yaitu, anak umur 3-6 tahun, lebih tertarik kepada benda yang mempunyai *tone color* yang kontras dan mencolok.



Gambar 1. tone color earth tone

- Tipografi
Untuk *typeface bodytext*, buku panduan cerita rakyat, dan lainnya akan menggunakan *typeface sanserif* yang mudah dibaca dan mempunyai sudut-sudut bundar. Oleh karena itu dipilih *typeface Cera Round Pro*. *Typeface* ini dipilih karena konteks dari buku selain dibaca oleh orang tua, juga akan dibaca oleh anak-anak. Oleh karena itu, tingkat keterbacaan dari *typeface* harus tinggi tetapi masih terkesan ramah.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 2. Cera Round Pro

Nama Permainan

Nama Permainan ini adalah Stori. Nama ini diambil dari kata “Suatu hari” yaitu, kata-kata yang diambil dari frase pembuka yang sering ditemui pada buku cerita anak-anak atau pada saat waktu mendongeng.

Proses Perancangan

Penjaringan Ide

Penjaringan ide dilakukan dengan membuat logo, pion, buku dan permainan yang akan digunakan. Bentuk Permainan adalah permainan 3D yang menggunakan pion dan menggunakan teknik bermain “pura-pura menjadi”. Cerita yang dipakai adalah cerita rakyat jawa yang mempunyai moral yang dapat diajarkan kepada anak usia 3-6 tahun. Cerita yang akan dipakai adalah, Ande-Ande Lumut, Keong Mas, Legenda Candi Prambanan, Ki Rangga Gading. Masing-masing cerita mempunyai karakter utama yang akan diwakilkan dengan boneka *clay*. Sedangkan barang pelengkap cerita seperti rumah ,gua dan peran pembantu akan diwakilkan dengan pion akrilik. Setiap box terdapat 2 kantong, (kantong kuning berisi boneka clay dan kantong hijau berisi pion akrilik), puzzle yang akan jadi dasar panorama cerita, dan buku cerita sebagai panduan bercerita.

Final



Gambar 3. Logo Stori



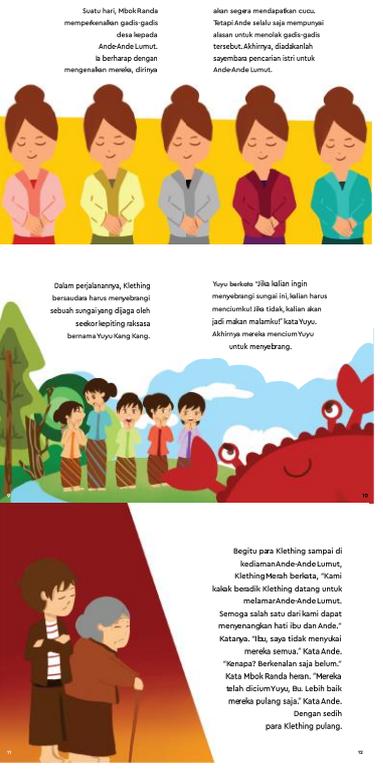
Gambar 4. sampul buku cerita



Gambar 5. Isi Buku Legenda Candi Prambanan



Gambar 6. Isi buku Keong Mas



Gambar 7. Isi buku Ande-Ande Lumut



Gambar 8. Isi buku Ki Rangga Gading



Gambar 9. Final Permainan Edukasi

Eksekusi

Pelaksanaan eksekusi dari perancangan ini dilakukan pada keluarga Ibu Tia yang mempunyai 2 orang anak pada tanggal 3 Juli 2018. Anak pertama yang bernama Yusuf berumur 6 tahun dan anak kedua

yang bernama Endra berumur 3 tahun. Keseharian dari Yusuf adalah, pada pagi hari masuk sekolah, pada siang hari pulang kerumah untuk belajar mengulangi pelajaran atau les, sorenya bermain dan pada malam hari ia tidur. Sedangkan keseharian Endra adalah, pada pagi hari dititipkan ibunya ke PAUD atau rumah teman, pada siang hari dijemput kembali, sorenya belajar mengaji atau bermain (semua dilakukan dengan gadget), malamnya istirahat. Menurut ibunya, kedua bersaudara ini seperti saudara pada umumnya, sering bertengkar, tetapi tidak parah.

Dalam penggunaan permainan edukasi ini pada Yusuf dan Endra, Yusuf berperan sebagai pendongeng dan Endra sebagai yang menggerakkan karakter dan pion, sedangkan ibu mereka membantu dan mengajak mereka untuk bermain bersama. Menurut dua bersaudara ini, permainannya mengasyikkan tetapi membingungkan karena prototype yang mereka terima adalah prototype tanpa panduan bermain. Hal ini menjadi masukan yang sangat baik bagi penulis, sehingga buku panduan dimasukkan kepada produk final. Selain itu, mereka mengeluhkan cara memasang dasar permainan yang susah.



Gambar 10. Eksekusi

Kesimpulan

Komunikasi dan hubungan sosial dalam keluarga sangatlah penting. Terjalinnnya hubungan yang baik antara anggota keluarga sejak awal memudahkan anak dan orang tua untuk berkomunikasi dikemudian harinya. Dalam eksekusinya, produk ini bermanfaat bagi Yusuf dan Endra, karena menurut ibu dari kedua anak ini mereka cukup sering bertengkar. Dengan adanya permainan edukasi ini, Yusuf dan Endra berhasil untuk bermain bersama. Selain itu, dalam eksekusi ini pula, diketahui bahwa pembaca atau *storyteller* tidak hanya orang tua, tetapi saudara yang lebih dari anak dapat ikut berpartisipasi membacakan cerita. Hal ini terlihat dalam eksekusi dari produk kepada Yusuf dan Endra dimana Yusuf berperan sbagai pembaca. Jadi, permainan ini tidak hanya dapat mempererat hubungan antara orang tua dan anak, tetapi juga dapat mempererat hubungan antar saudara.

Dalam eksekusinya, permainan edukasi ini menerima banyak masukan. Masukkan yang

pertama, anak-anak mengeluhkan tentang tidak adanya buku panduan bermain. Hal ini nantinya dilengkapi pada produk final. Yang kedua, anak-anak mengeluhkan tentang susahnya merakit dasar permainan edukasi ini. Hal ini disebabkan karena bahan dasar yang digunakan pada dasar permainan kurang mendukung struktur yang telah dibuat. Hal ini akan dibenahi oleh penulis.

Daftar Refrensi

- Ciputra, D. (2014). Generasi Bisu Gadget: Mendekatkan yang Jauh, Menjauhkan yang Dekat. *Kompasiana Beyond Blogging*. Retrieved Februari 17, 2018, from https://www.kompasiana.com/dono_ulung/generasi-bisu-gadget-mendekatkan-yang-jauh-menjauhkan-yang-dekat_54f95095a3331100448b4fda.
- Lestari, I. Riana, A.W. Taftarzani, B.M. Pengaruh Gadget pada interaksi sosial dalam keluarga. *Prosiding KS: Riset & PKM, vol(2)*, 147-300. Retrieved Februari 17, 2018, from <http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13280/6119>.
- Gunarsa, S.D. Gunarsa, S.D.Y. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Pink H. Daniel. 2005. *A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule The Future*. New York: Penguin Group.
- Bilton, N. (2013, March 13). The Child, the Tablet and the Developing Mind. *The New York Times Bits*. Retrieved January 5, 2018, from <http://bits.blogs.nytimes.com>.
- Rachmatunisa. (2018, January 7). WHO Sebut Kecanduan Game Sebagai Penyakit Mental. *Detikinet*. Retrieved January 5, 2018, from <http://m.detik.com>.
- Retno, D. (2017). Manfaat Mendongeng Bagi Pertumbuhan Anak. Retrieved Maret 28, 2018 from <https://dokteranak.org/manfaat-mendongeng-bagi-pertumbuhan-anak>.
- Hurlock, B.E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Chiatin, J. (2003). *Narratives and Story-Telling*. Retrieved 22 Maret 2018 from <https://www.beyondintractability.org/essay/narratives>.

Marina, L., Sarwono, S.W. (2007). Kecerdasan Emosional Pada Oran Tua yang Mendongeng dan Tidak Mendongeng. JPS, vol (13). 98. Retrieved Maret 24 2018, 2018
http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_abstrak/Isi_Artikel_387796367872.pdf.