

PERANCANGAN *BOARD GAME* TOKOH SAHABAT NABI UNTUK EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN

Muhammad Afi Dliyaulhaq¹, Marsudi²

¹Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhammad.17021264023@mhs.unesa.ac.id

²Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

Kurangnya inovasi orang tua ataupun guru dan minimnya media pembelajaran dalam mengenalkan tokoh teladan muslim terhadap anak, berakibat pada kurangnya pemahaman anak terhadap teladan baik dari para tokoh muslim, terutama para Sahabat Nabi. Tokoh Sahabat Nabi ini perlu diperkenalkan kepada anak-anak, karena para tokoh inilah yang membawa pesan nabi tentang kebaikan dalam kehidupan manusia, terutama umat muslim. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian perancangan media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan tokoh Sahabat Nabi kepada anak-anak usia 9-12, karena pada masa inilah anak-anak telah memiliki sikap dan pengetahuan tentang hal baik dan kurang baik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana konsep? (2) bagaimana proses dan hasil dari perancangan media *board game* edukatif tentang tokoh Sahabat Nabi?. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif, dalam mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara dan studi pustaka. Selanjutnya data dianalisis menggunakan analisis 5W+1H. Hasil dari penelitian ini adalah berupa *board game* Tokoh Sahabat Nabi, dengan konsep *board game* "Roll and Move" dengan metode *Question* "who is it", pemain menebak siapa tokoh yang diceritakan. Tahapan perancangan ini yaitu: (1) tahap konsep desain, (2) tahap perancangan, (3) tahap validasi, (4) tahap revisi, dan (5) tahap produksi. Berdasarkan validasi media yang dilakukan memperoleh skor nilai 7,9 dengan kategori layak digunakan.

Keywords: Board game, Media Edukatif, Tokoh Sahabat Nabi

Abstract

The lack of innovation of parents or teachers and the lack of learning media in introducing Muslim role models to Muslims children, resulting in a lack of children's understanding of the good examples of Muslim leaders, especially the companions of the Prophet. The figures of the Companions of the Prophet need to be introduced to children, because these figures carry the prophet's message about goodness in human life, especially Muslims. Based on this background, it is necessary to research the design of interesting learning media to introduce the character of the Prophet's Companions to children aged 9-12, because at this time children already have attitudes and knowledge about good and bad things. The formulation of the problem in this study are: (1) what is the concept? (2) what is the process and result of designing an media board game educational about the character of the Prophet's Companions?. The research method uses qualitative methods, in collecting data using interview techniques and literature studies. Furthermore, the data were analyzed using 5W+1H analysis. The results of this study are inform of a theboard game of the Prophet's Companions, with the concept of a board game "Roll and Move" with the method Question "who is it", players guess who the character is told. The stages of this design are: (1) the design concept stage, (2) the design stage, (3) the validation stage, (4) the revision stage, and (5) the production stage. Based on the media validation carried out, it obtained a score of 8.1 with a very suitable category for use.

Keywords: Board game, Educational media, Companions of the Prophet

PENDAHULUAN

Dalam mendakwahkan agama Islam Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam tidak sendiri, ada sosok keluarga dan sahabat yang senantiasa berjuang bersama dalam mendakwahkan agama Islam. Keluarga dan sahabat memiliki peran yang sangat besar dalam perjuangan agama Islam, mulai dari hal suka maupun duka sampai nyawa menjadi pengorbanan demi agama Islam. Banyak para Sahabat Nabi yang rela mati demi menjaga dan membela Nabi Muhammad Salallahu Alaihi Wa Sallam. Bahkan sebagian sahabat mendapat kemuliaan jaminan surga. Sosok sahabat tersebut yaitu Abu Bakar as Shidiq, Umar bin Khatib, Ustman bin Affan, Ali bin Abi Thalib, Thalib bin Ubaidillah, Az Zubair bin Al’Awwam, Abdurrahman bin Auf, Saad bin Abi Waqqash, Sa’id bin Zaid, Abu Ubaidah bin Al Jarrah.

Sejarah Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam dan para sahabat dapat dijadikan teladan baik bagi pemuda muslim khususnya anak-anak muslim. Karena dimasa pertumbuhannya selain teladan dari orang tua, anak juga membutuhkan teladan lain untuk menjadikan karakternya lebih baik.

Namun saat ini banyak orang tua dan guru yang kurang memperkenalkan tokoh-tokoh teladan baik dari agama Islam. Hal ini salah satu faktor penyebabnya karena kurangnya inovasi orang tua ataupun guru dan minimnya media pembelajaran dalam memperkenalkan tokoh Sahabat Nabi. Padahal saat ini telah banyak media berupa video tentang kisah Islami melalui Youtube. Seperti yang telah peneliti temukan terdapat sebuah channel Youtube yang bernama Kisah Islami dengan jumlah *subscriber* 1.1M. Dalam chanel youtube tersebut membahas kisah-kisah sejarah Islam dengan media video kartun 2D. Berdasarkan identifikasi yang peneliti lakukan dalam video tersebut terdapat kekurangan, yaitu tidak ada fokus pembahasan kisah Islami apa yang dibahas, pada channelnya tidak terfokus membahas Sahabat Nabi saja hanya ada beberapa sahabat yang dibahas, pembahasan Sahabat Nabi masih kurang lengkap.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi saat ini adalah (1) pengenalan tokoh Sahabat Nabi pada anak-anak masih kurang,

sosok Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam masih menjadi tokoh sentral yang sering dikisahkan, (2) tokoh nabi perlu dikenalkan karena para tokoh inilah yang membawa pesan nabi tentang kebaikan dalam kehidupan manusia, terutama umat muslim. Oleh karena itu, Perlu dirancang media edukatif yang menarik dan sesuai dengan perkembangan usia anak, yakni melalui media *Board Game*.

Board Game adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah di desain sedemikian rupa sesuai jenis permainan. *Board game* dapat berperan sebagai media pembelajaran yang menarik karna pada penerapannya muncul komunikasi dan interaksi antara pemain. Orang tua maupun guru selain memberi pelajaran juga dapat berperan sebagai lawan bermain anak.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka Maka Rumusan Masalah dalam penelitian ini: (1) bagaimana konsep? (2) bagaimana proses dan hasil dari perancangan media *board game* edukatif tentang tokoh Sahabat Nabi?

Untuk mendukung permasalahan terhadap bahasan, peneliti berusaha melacak berbagai literatur dan penelitian terdahulu yang masih relevan terhadap masalah yang menjadi objek penelitian ini. Berdasarkan hasil eksplorasi terdahulu, peneliti menemukan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. penelitian tersebut yaitu:

Perancangan Board Game tentang Cacing Parasit sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar oleh Nugraha Brata Kurnia Antaka. Penelitian ini berfokus pada cacing parasit, jenis-jenis cacing, bahaya, serta cara pencegahannya. Rentannya anak terinfeksi cacing karna kondisi kebersihan lingkungan yang kurang baik serta kebiasaan anak yang kurang menjaga kebersihan dan minimnya informasi terkait cacing menjadi latar belakang masalah yang diangkat dalam penelitiannya. Dengan tujuan yang sama yaitu merancang board game untuk mengedukasi anak SD, namun perbedaannya bahasan adalah terkait cacing parasit. Hasil penelitian Nugraha Brata Kurnia Antaka adalah merancang board game untuk anak sd terkait edukasi cacing parasit, board game yang disajikan dalam sebuah cerita

dari karakter - karakter yang mendukung, informasi terkait cacing parasit dimasukan dalam komponen board game, sehingga anak bisa belajar sambil bermain.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Sumber data terdiri dari data primer yang didapat dari Narasumber, bapak Dodi selaku orang tua sekaligus guru Di Sekolah Dasar Islam dan Anggoro selaku siswa. Narasumber dipilih karena narasumber sesuai dengan target perancangan yaitu orang tua dan guru serta siswa. Dua narasumber dipilih agar mendapat pandangan dari dua sudut pandang yaitu dari sudut pandang siswa dan sudut pandang guru serta orang tua. Data sekunder yang didapat dari dokumen berupa sumber literatur yang berkaitan dengan tokoh Sahabat Nabi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, studi pustaka. Wawancara bertujuan untuk penggalan pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pandangan narasumber atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Metode Analisis Data

Teknik analisis data, menggunakan analisis 5W + 1H (*What, who, when, where, why, how*). Dengan metode ini oleh peneliti kemudian digunakan untuk mengolah hasil data dari wawancara dan studi pustaka. Dari metode ini digunakan untuk mengetahui apa manfaat dari *board game* tokoh Sahabat Nabi, siapa target pengguna *board game* Sahabat Nabi, kapan media *board game* Sahabat Nabi ini digunakan dan dimainkan, dimana *board game* Sahabat Nabi dimainkan, mengapa *board game* Sahabat Nabi dirancang, dan bagaimana *board game* Sahabat Nabi dapat dijadikan edukasi bagi anak. Setelah diperoleh deskripsi analisis data berdasarkan data yang telah diperoleh, selanjutnya disusun konsep perancangan karya.

Metode Perancangan

Berdasarkan hasil analisis tersebut kemudian dilanjutkan proses perancangan karya meliputi: (1) tahap konsep desain yang terdiri

dari konsep topik pembahasan, metode pembelajaran, judul permainan, warna, tipografi, dan gaya ilustrasi, (2) tahap perancangan yang terdiri dari thumbnail, thightissue, dan desain final, (3) tahap validasi, (4) tahap revisi, (5) tahap produksi.

Board game disajikan dalam bidang datar yang terbuat dari kertas karton tebal berukuran 40 x 45 cm, dengan menampilkan visual peta Arab dengan padang pasir sebagai tempat permainan. *Board game* dimainkan oleh 2 orang pemain dan 1 orang moderator yang bertugas mengatur jalannya permainan serta memberikan keterangan dan pertanyaan pada pemain. Sasaran penelitian ini yaitu anak kelas 4-6 SD yang diperkirakan berumur 9-12 tahun sebagai target utama (primer) dan orang tua serta guru sebagai target kedua (sekunder).

Validasi Media

Setelah tahap perancangan kemudian *board game* akan divalidasi oleh ahli media dan materi untuk mengukur kelayakan karya yang dirancang. Validator akan memberikan kritik, saran dan masukan terhadap *board game* mengukur kelayakan karya yang dirancang. Adapun kriteria yang akan dinilai validator adalah menyangkut desain dan materi, validator desain adalah M. Syaifurriza Nuris S.T. Dipilih karena pegalamannya selama 7 tahun dalam dunia desain sebagai ilustrator dan lulusan DKV UPN. Sedangkan validator materi adalah Himmah Sholihuddin dipilih karna riwayat pendidikannya dari LIPIA (Lembaga Ilmu Pengetahuan Islam dan Arab) dan juga salah satu wakil ketua tim kajian komunitas remaja Islam masjid Al-Falah, komunitas yang selalu mengadakan kajian tentang Sirah Nabawi & Sirah Sahabat. Penilaian yang diberikan menggunakan skala *likert* dengan menggunakan lembar angket validasi.

Kriteria Nilai	Skala Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert Sugiyono (2016: 93)

Indikator karya meliputi factor (1) kreatif dan inovatif, (2) ketepatan media, (3) desain, (4) gambar/ilustrasi, (5) kesesuaian pemilihan font, (6) kesesuaian ukuran font, (7) keterbacaan teks, (8) warna, (9) layout, (10) ukuran media, (11) icon, (12) petunjuk penggunaan media, (13) media pendukung, (14) packaging. Selain ahli media perancangan ini juga divalidasi oleh ahli materi dengan indikator meliputi (1) kesesuaian materi dengan tujuan, (2) kesesuaian materi dengan konsep, (3) faktualisasi materi, (4) kemudahan untuk dipahami, (5) kejelasan soal, (6) tingkat kesulitan soal, (7) kedalaman materi, (8) nilai edukasi.

KERANGKA TEORETIK

Media Edukatif *Board Game*

Menurut H. Malik (1994) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Menurut Menurut Gerlach dan Ely (1971) Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Seperti yang peneliti kutip dari padamu.net, diakses pada 17 Maret 2021, tujuan media pembelajaran adalah: (1) memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar, (2) memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, (3) menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu, (4) menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik. (5) memperjelas informasi atau pesan pembelajaran, (6) meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Menurut Scorviano (2010) dalam sejarah *board game* dan psikologi permainan, *board game* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Menurut Yunita (2017) *board game* tidak hanya digunakan untuk memberikan rasa senang namun juga memiliki manfaat lain seperti pendidikan. Hal tersebut dikarenakan pada masa sekarang diperlukan sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi dapat menggunakan edutainment (campuran hiburan dan pendidikan) dengan pendekatan yang memberikan peran dan interaksi pada siswa. Untuk memberikan peran dan interaksi pada siswa/siswi memanfaatkan suatu permainan.

Ada berbagai jenis *board game*, diantaranya adalah yang merepresentasikan kehidupan nyata, variasi jenis *board game* antara lain dimulai dari yang memiliki tema seperti Cluedo, hingga *board game* yang tidak memiliki tema seperti Halma. *Board game* yang merepresentasikan kisah kehidupan nyata hampir semua memiliki alur cerita, dan boardnya adalah tambahan yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario sesuai jalan cerita (Mubarak : 2012). Board game pada perancangan ini yaitu berjenis “*Roll and Move*” dimainkan menggunakan sebuah dadu dengan memindahkan bidak pada kotak sesuai angka yang keluar pada dadu.

Karakteristik Anak Usia 9-12 Tahun

Anak Usia 9-12 masuk pada periode masa akhir anak-anak, periode ini dimulai sejak anak-anak berusia enam sampai seksualnya matang kira-kira usia 13 tahun. Pada masa inilah anak paling peka dan siap untuk belajar dan dapat memahami pengetahuan dan selalu ingin bertanya dan memahami. Usia kreatif, suatu masa dalam rentan kehidupan di mana akan ditentukan apakah anak-anak menjadi konformis atau pencipta karya baru dan orisinal. Usia bermain, jadi alasan periode ini disebut sebagai usia bermain karena luasnya minat dan kegiatan bermain dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain.

Selama masa akhir anak-anak, baik anak laki-laki maupun perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan dengan berkelompok seksnya. Oleh karena itu, ia menghindari kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai untuk kelompok seksnya, tanpa memerhatikan kesenangan pribadi. Ada beberapa minat dan kegiatan bermain pada akhir masa anak-anak yaitu:

a. Bermain Konstruktif

Membuat sesuatu hanya untuk bersenang-senang saja tanpa memikirkan manfaatnya merupakan bentuk permainan yang populer di antara anak-anak yang lebih besar.

b. Menjelajah

Kegiatan menjelajah pada akhir masa anak-anak lebih senang bila dilakukan bersama anak lain daripada lingkungan sendiri seperti menjelajahi bayi dan anak yang lebih muda, maka dalam periode ini menjadi kelompok yang populer.

c. Mengumpulkan

Sebagai suatu bentuk bermain, meningkat dengan berjalannya masa anak-anak, karena kegiatan mengumpulkan berfungsi sebagai sumber iri hati dan gengsi di antara teman-teman dan juga memberikan kesenangan bagi kolektor.

d. Permainan dan Olahraga

Penekanan dalam permainan dan olahraga ditujukan pada kesesuaian pada kelompok seks.

Sahabat Nabi

Menurut Imam an-Nawawi dalam *Taqrib-nya* definisi sahabat menurut para ahli hadis (*muhaddisin*) adalah setiap muslim yang melihat Rasulullah Saw. Sayangnya, definisi ini dikritik oleh Imam as-Suyuthi dalam *Tadribur Rawi-nya*. As-Suyuthi mengatakan, jika hanya dibuat definisi demikian, maka setiap muslim yang tidak bisa melihat (tunanetra) pada zaman nabi tidak bisa dikatakan sahabat, padahal jelas-jelas ia bersama Nabi Saw, seperti Abdullah bin Ummi Maktum misalnya, ia merupakan seseorang yang tidak bisa melihat, namun tidak diragukan lagi bahwa ia adalah seorang sahabat.

Sehingga, as-Suyuthi memberikan definisi sendiri yang dianggapnya lebih pas daripada definisi yang diberikan an-Nawawi.

مَنْ لَفِيَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مُسْلِمًا وَمَاتَ عَلَى إِسْلَامِهِ

“Setiap orang yang bertemu dengan Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam dalam keadaan muslim dan meninggal juga dalam keadaan muslim.”

Dari definisi ini, maka setiap orang non-muslim yang bertemu Rasulullah saat beliau

masih hidup kemudian masuk Islam pada saat Rasulullah wafat, seperti utusan Raja Kisra, maka ia tidak bisa disebut sahabat. Atau sebaliknya, ia bertemu Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam dalam keadaan muslim kemudian ia meninggal dalam keadaan non-muslim, maka ia juga tidak bisa disebut sahabat. Begitu juga orang yang hanya bisa melihat Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam ketika sudah wafat namun belum dikuburkan, maka ia juga tidak bisa disebut sebagai sahabat Rasulullah Salallahu Alaihi Wa Sallam. Seperti Abu Dzu'ayb Huwailid bin Khalid al-Hudzalli. Lalu bagaimana dengan orang yang bertemu Rasul dalam keadaan muslim, kemudian dia murtad, dan masuk Islam lagi untuk kedua kalinya sampai ia meninggal. Apakah ia bisa disebut sebagai sahabat Rasul Salallahu Alaihi Wa Sallam?

Menurut al-Iraqi, murtad dapat menggugurkan status sahabat yang telah didapatkan. Namun jika kembali masuk Islam lagi, maka status sahabat yang sebelumnya hilang, dapat disandang kembali. Begitu juga menurut al-Iraqi, orang yang bertemu nabi, baik sebelum beliau diangkat menjadi nabi atau sesudah diangkat menjadi nabi, maka tetap bisa disebut sebagai sahabat. Seperti Zaid bin Amr bin Nufail, yang dimasukkan oleh Ibnu Mandah sebagai golongan sahabat. Jika ada persyaratan bertemu, apakah para malaikat dan para nabi sebelumnya yang pernah bertemu dengan Rasulullah juga bisa disebut sahabat?

Menurut as-Suyuthi, malaikat dan para nabi sebelumnya tidak bisa disebut sebagai sahabat.

وَالظَّاهِرُ اشْتِرَاطُ رُؤْيَيْهِ فِي عَالَمِ الشَّهَادَةِ؛ فَلَا يُطْلَقُ اسْمُ الصَّحْبَةِ عَلَى مَنْ رَأَهُ مِنَ الْمَلَائِكَةِ وَالنَّبِيِّينَ

“Yang jelas, disyaratkan melihat Nabi Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam di alam syahadah. Maka setiap malaikat atau para nabi sebelumnya tidak termasuk sahabat.”

Wallahu A’lam.

(islami.co diakses pada 6 Januari 2021)

Teori Desain

Menurut Coirul Amin pada serupa.id arti desain adalah suatu kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, dan corak, yang diimplementasikan terhadap suatu objek. Menurut Dudy Wiyancoko pada serupa.id pengertian desain adalah segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding.

Dalam merancang media *board game* Sahabat Nabi desain menjadi salah satu tahapan yang penting, dalam desain terdapat beberapa aset desain yang perlu diketahui yaitu: (1) warna merupakan elemen dasar yang paling terlihat dalam sebuah desain, Pada *board game* warna dapat digunakan untuk menampilkan identitas, tema dan elemen lain serta dapat menyampaikan pesan atau menarik perhatian serta mempertegas sesuatu. (2) tipografi merupakan elemen desain yang mengatur tentang huruf dan angka, dalam perancangan *board game* tipografi ini berfungsi untuk membantu proses penyusunan dan pengaturan kata-kata kedalam bentuk tulisan yang mana akan disesuaikan dengan kebutuhan desain atau karya. Dengan tipografi dapat menciptakan keselaran dan keseimbangan dalam desain dan dalam mempermudah penyampaian informasi desain. (3) ilustrasi merupakan sebuah visual yang menjelaskan sebuah hal yang ingin disampaikan hanya melalui visualisasi gambar, pada *board game* ilustrasi dapat mendukung sebuah pesan yang ingin disampaikan sehingga komunikasi bisa jauh lebih menarik dan tidak membosankan. (4) layout merupakan tata letak yaitu upaya menyusun, menata, atau memadukan elemen visual. Dari setiap elemen tersebut akan dipadukan agar menghasilkan visual yang tepat untuk *board game* Sahabat Nabi. Pada perancangan *board game* layout digunakan untuk menata teks, gambar dan objek lainnya sesuai komponen *board game*. (5) kemasan adalah barang yang digunakan untuk membungkus, guna melindungi kualitas sebuah produk. Tak hanya itu, kemasan juga harus mengacu pada rancangan yang telah dibuat. Mulai dari pemilihan bahan dasar, grafik, warna, jenis font dan segala elemen desain grafis yang tertera di bagian kemasan. Pada *board game* kemasan digunakan untuk mewadahi setiap komponen agar tidak terpisah,

dan juga digunakan untuk pembeda dari *board game* lain dan agar memiliki nilai jual.

Studi Komparatif

Studi komparatif digunakan untuk membandingkan dengan media yang sama dengan media yang peneliti rancang.



Gambar 1. Board Game Linimasa
(Sumber Boardgame.id)

Board game diatas adalah “Linimasa” adalah *board game* berjenis card game yang menyampaikan edukasi tentang sejarah Indonesia. *Board game* ini memiliki konsep untuk mengenalkan tokoh-tokoh sejarah indonesia, peristiwa sejarah yang terjadi dan juga penemuan-penemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengumpulan Data

Data yang sudah terkumpul dari dua narasumber dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan pembelajaran, guru lebih banyak menceritakan tentang Nabi sebagai sosok sentral, namun seringkali orang-orang hebat di belakang sosok Nabi Muhammad yakni para sahabat, belum dikenalkan secara maksimal, dan terkadang siswa merasa bosan karena seringkali guru hanya menyuruh siswanya untuk membaca bukunya sendiri, guru terkadang kurang memakai media pembelajaran dan juga materi yang selalu diulang.

Pada metode studi pustaka peneliti mengumpulkan data-data terkait teori media edukatif, teori *board game* sebagai media edukatif, teori Sahabat Nabi, teori 10 Sahabat Nabi dijamin masuk surga, dan teori di dalam desain yaitu warna, tipografi, ilustrasi dan layout yang didapat dari buku, jurnal dan internet.

Hasil Analisis Data

Dalam analisis data peneliti menggunakan metode 5W+1H, dan dapat disimpulkan dari hasil analisis data bahwa manfaat *board game* Sahabat Nabi dapat menjadi alternatif bagi guru dan orang tua dalam mengajar sejarah pada anak dengan cara yang menyenangkan yang diharapkan dapat membantu orang tua maupun guru dalam mengenalkan tokoh-tokoh panutan dalam Islam, agar kegiatan belajar sejarah tidak membosankan dan bagi anak dapat belajar sambil bermain. Dengan mengajak anak bermain *board game* Sahabat Nabi anak akan terbiasa dengan materi yang disajikan karna pada saat bermain anak selalu diberikan pemahaman tentang Sahabat Nabi.

Target audience dari *board game* ini yaitu anak kelas 4-6 SD yang diperkirakan berumur 9-12 tahun sebagai target utama (primer) dan guru serta orang tua sebagai target kedua (sekunder), beragama Islam, tinggal di pedesaan maupun perkotaan khususnya di Surabaya dan golongan ekonomi menengah keatas maupun kebawah, karena *board game* ini memiliki komponen yang sederhana.

Board game Sahabat Nabi dapat dimainkan pada saat pelajaran mata pelajaran sejarah disekolah, guru sesekali dapat mengajak siswanya bermain dengan berpasangan 3 orang tiap *board game*. Dan juga dapat dimainkan pada saat bersantai dan berkumpul dirumah, orang tua dapat mengajak anak bermain kapan saja dan saat bermain secara tidak langsung anak juga sedang belajar.

Alasan mengapa *board game* ini dirancang agar dapat memberikan alternatif dan inovasi media pembelajaran bagi guru maupun orang tua dalam mengedukasi anak terkait sejarah Islam khususnya mengenal tokoh Sahabat Nabi.

Board game Sahabat Nabi ini dapat membantu guru dan orang tua dalam mengedukasi anak terkait sejarah Islam khususnya dalam mengenal tokoh Sahabat Nabi. Guru dan orang tua mempunyai inovasi dalam mengajar anak, *board game* dapat dijadikan sebagai media edukasi yang komunikatif yang dapat menyampaikan pesan melalui tampilan visual dengan cara yang menyenangkan, sangat interaktif karna saat bermain ada interaksi pada setiap pemain.

Konsep Perancangan

Topik Pembahasan *Board Game*

Topik pembahasan pada *board game* ini adalah tentang pengenalan tokoh Sahabat Nabi, materi Sahabat Nabi difokuskan pada 10 Sahabat Nabi yang dijamin masuk surga. Dengan memberikan penjelasan ini anak akan belajar dan mengenal tokoh - tokoh berjasa dalam menyebarkan agama Islam, tokoh - tokoh yang mendampingi Rasulullah Shallallahu 'Alaihi wa Sallam dalam mendakwahkan ajaran Islam dan mengambil tuntunan dari tokoh - tokoh Sahabat Nabi.

Alur Permainan *Board Game*

Board game ini menggunakan media interaktif dalam permainannya, dengan menggabungkan kegiatan belajar sambil bermain. Pengenalan pada tokoh menggunakan metode *Question "who is it"*, pemain menebak siapakah tokoh yang tepat dengan cerita atau peristiwa yang dibacakan oleh moderator. Mekanisme memainkan *board game* ini yaitu *Roll and Move*, dimainkan menggunakan sebuah dadu dengan memindahkan bidak pada kotak sesuai angka yang keluar pada dadu. Pada permainan ini orang tua atau guru dapat berperan sebagai moderator dalam mengendalikan jalannya permainan, dan pemain dapat dimainkan oleh anak atau murid. Dengan begitu orang tua atau guru dapat berinteraksi secara langsung dengan anak.

Alur permainan dalam *board game* ini yaitu pemain dikatakan menjadi pemenang ditentukan dengan 2 cara, yang pertama jika pemain dapat mengumpulkan kartu poin yang didapat dari benarnya menjawab pertanyaan. Jumlah kartu poin yang harus dikumpulkan disepakati saat awal bermain bersama moderator dan pemain lain. Yang kedua jika keping darah pada musuh sudah habis maka otomatis pemain dengan keping darah yang masih ada menjadi pemenangnya. Dalam mengumpulkan poin pemain harus melewati kotak yang terdiri dari kotak pertanyaan dan kotak keterangan. Di kotak pertanyaan terdapat pertanyaan yang harus dijawab pemain untuk mendapatkan poin, sedangkan di kotak keterangan terdapat cerita atau peristiwa dari beberapa tokoh yang

digunakan untuk pengetahuan pemain saat menjawab pertanyaan.

Komponen Permainan

1. Papan *Board game*
Papan *board game* bersisi kotak-kotak yang menjadi medan permainan. Dengan padang pasir sebagai visual latar belakang papannya. Ukuran papan 40 x 45 Cm.
2. Bidak Permainan
Bidak terdiri dari 4 buah dengan visual anak laki-laki dan perempuan.
3. Kartu Soal
Kartu Soal berisi tentang pertanyaan - pertanyaan yang nantinya digunakan moderator untuk memberi pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain. Kartu pertanyaan berjumlah 50 yang dibagi 5 pertanyaan pada setiap tokoh.
4. Kartu Funfact
Kartu funfact berisi tentang cerita atau peristiwa singkat tentang tokoh, baik itu cerita tentang keluarga, keturunan, ataupun peristiwa yang dialami tokoh. Kartu funfact digunakan sebagai informasi untuk pemain agar dapat menjawab pertanyaan. Kartu funfact berjumlah 50 kartu yang dibagi 5 cerita pada setiap tokoh.
5. Kartu Bantuan
Kartu bantuan berisi angka yang membantu pemain dalam mendapatkan jawaban yang tepat. Terdapat angka 2,3,4 dalam kartu funfact.
6. Keping Darah
Keping darah adalah nyawa bagi pemain, digunakan sebagai batas untuk pemain dalam permainan. Keping darah berjumlah 10 yang nantinya dibagikan pada setiap pemain 5 keping.
7. Kartu Poin
Kartu poin berisi tentang tokoh 10 Sahabat Nabi dengan biografi singkatnya. Digunakan sebagai poin yang harus dikumpulkan oleh pemain untuk menjadi pemenang.
8. Dadu
Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalankan

pemain pada bidak dikotak papan boardgame. Dadu berjumlah 1 buah.

9. Buku Panduan Bermain
Buku panduan bermain berisi tentang aturan dan cara bermain boardgame.
10. Kemasan
Kemasan berfungsi untuk menempatkan dan melindungi *board game* ditempat yang aman.

Judul Permainan

Board game ini berjudul “TELADAN Moslem Inspirational Figure”. Sesuai dengan tujuan dari *board game* untuk mengenalkan tokoh-tokoh Sahabat Nabi yang berjasa dalam mendakwahkan agama Islam.

Warna

Warna menggunakan dominan coklat krem, hal ini dilakukan untuk menciptakan kesan Arab yang cenderung wilayah padang pasir dan gersang. Selain itu warna pada tokoh dibuat bermacam warna agar terlihat menyenangkan bagi anak.

Tipografi

Tipografi untuk judul pada headline dan sub-headline menggunakan jenis font sans serif, dengan penataan yang sedikit tidak rapih, ini terkesan agar tidak terlihat formal dan lucu. Serta penggunaan bodyteks menggunakan serif agar mudah dibaca dan terkesan tradisional, menyesuaikan dengan tema sejarah.

Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi dibuat dengan kesan kartun, pada penggambaran karakter atau tokoh tidak menekankan pada wajah karakter, namun pada cirikhas dari setiap tokoh. Karena keterbatasan peneliti dalam mengetahui wajah orang terdahulu yang belum ada dokumentasi atau sejenisnya. Refrensi penggambaran melalui ciri fisik dan ciri khas yang dikenakan tokoh.

Layout

Layout pada *board game* TELADAN yaitu minimalis, tidak banyak elemen atau objek pada layout disetiap komponen, penataan cenderung menggunakan center agar terlihat seimbang.

Kemasan

Kemasan pada *board game* TELADAN menggunakan box dengan bahan material kertas art paper. Dengan penggunaan 2 komponen, yaitu baigan wadah dan bagian penutup. Pada bagian penutup terdapat desain yang menampilkan identitas *board game*, yang menjadi pembeda dari *board game* lain.

Proses dan Hasil Perancangan

Proses perancangan dibagi beberapa tahap yang pertama, membuat konsep permainan, lalu menentukan tema yang tepat, lalu proses visualisasi perancangan.

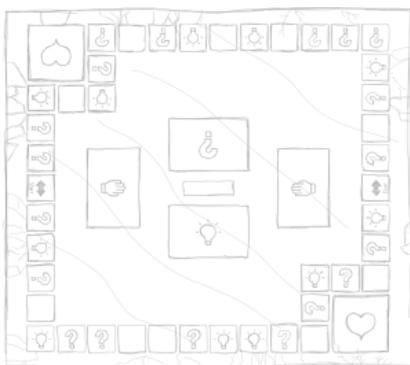
Visualisasi Desain

1) Thumbnail

Pengembangan ide yang diawali dengan membuat sketsa manual sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.



Gambar 2. Thumbnail Kartu
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)



Gambar 3. Thumbnail Papan Board Game
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)



Gambar 4. Thumbnail Bidak/Pion
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)



Gambar 5. Thumbnail Halaman Depan Kemasan
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

2) Tight Tissue

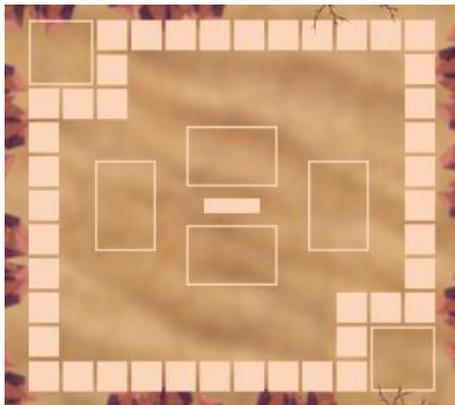
Pada tahap ini desain yang sudah disketsa akan divisualisasikan dengan menggunakan software pada komputer. Pada tahap ini desain akan melalui proses penambahan atau pengurangan elemen yang dimasukkan.



Gambar 6. Tightissue Kartu
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

3) Final Desain

Judul *Board Game*



Gambar 7. Tigtissue Papan *Board Game*
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)



Gambar 10. Final Desain Logo
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Judul *board game* digunakan sebagai logo dalam *board game* ini, sesuai dengan konsep pemilihan nama *board game*. Penggunaan warna pada logo menyesuaikan tema *board game* Arabian.



Gambar 8. Tigtissue Bidak/Pion
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Kartu Poin



Gambar 11. Final Desain Kartu
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Kartu poin terdiri dari 10 tokoh Sahabat Nabi beserta biografi singkatnya. Tokoh terdiri dari Abu Bakar, Umar bin Khattab, Ustman bin Affan, Ali bin Abi Thalib, Abu Ubaidah, Zubair bin Awwam, Sa'ad bin Abi Waqash, Sa'id bin Zaid, Abdurrahman bin Auf, dan Thalhah bin Ubaidillah.



Gambar 9. Tigtissue Halaman Depan Kemasan
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Papan Board Game



Gambar 12. Final Desain Papan Board Game
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Papan board game dengan ilustrasi arabian padang pasir, menyesuaikan dengan konsep dan tema. Terdiri dari 42 kotak langkah, 2 kotak keping darah, 4 kotak kartu.

Bidak/Pion



Gambar 13. Final Desain Bidak/Pion
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Bidak dibuat dari bahan mika, dengan jumlah 4 bidak dengan karakter yang sama, karakter anak SDIT.

Kartu Soal



Gambar 14. Final Desain Kartu Soal
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Kartu Soal berisi pertanyaan, empat jawaban bantuan serta indikator warna identitas pada tokoh. Bagian belakang kartu terdapat ikon tanda tanya dengan background berwarna hijau untuk membedakan dengan kartu lain.

Kartu Fun Fact



Gambar 15. Final Desain Kartu Funfact
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Kartu Funfact berisi cerita dan identitas tokoh. Bagian belakang kartu terdapat ikon lampu dengan background berwarna biru untuk membedakan dengan kartu lain.

Kartu Bantuan



Gambar 16. Final Desain Kartu Bantuan
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Kartu Bantuan berisi angka yang menentukan berapa jumlah bantuan yang dikeluarkan. Bagian belakang kartu terdapat ikon tangan dengan background berwarna biru untuk membedakan dengan kartu lain.

Keping Nyawa



Gambar 17. Final Desain Keping Nyawa
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Keping nyawa terbuat dari bahan karton duplex tebal, dengan ukurang 2.5x2.5 cm.

Dadu



Gambar 18. Final Desain Dadu
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Dadu terbuat dari bahan kayu, dengan menggunakan angka latin menyesuaikan konsep dan tema, memiliki ukuran 3x3 cm.

Buku Panduan Bermain





Gambar 19. Final Desain Buku Panduan
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Buku Panduan berisi tuntunan cara bermain dengan ukuran 3 x A5, bahan terbuat dari kertas Art Paper 150gr.

Kemasan



Gambar 20. Final Desain Kemasan
(Sumber: Dliyaulhaq, 2021)

Kemasan terbuat dari kertas Art Paper 210 gr glossy, dengan ukuran Kemasan 23 x 21 cm.

Hasil Validasi Media

Hasil yang diperoleh dari skor yang dikumpulkan dihitung untuk mengetahui kriteria kevalidan *board game*, rumus perhitungan yang digunakan:

$$P = \frac{f}{N}$$

P = Skor Penilaian
F = Jumlah skor yang diperoleh
N = Skor maksimal

- a. Kriteria desain terdiri dari 14 aspek, dengan dua kali tahapan, penilaian oleh ahli media mendapat perolehan nilai 3,7.
- b. Kriteria Materi terdiri dari 8 aspek, dengan sekali tahapan, penilaian oleh ahli media mendapat perolehan nilai 4,2.

Kemudian hasil penilaian pada dua kriteria di total dengan perolehan 7,9.

Hasil penilaian digunakan untuk mengetahui kelayakan media dengan interpretasi skor sebagai berikut:

Kategori	Rentang Skor
Sangat Layak	8,1-10
Layak	6,1-8,0
Cukup Layak	4,1-6,0

Kurang Layak	2,1-4,0
Tidak Layak	0-2,0

Tabel 2. Kriteria skor validasi
Sugiyono (2012: 199)

Skor yang diperoleh dari total Kriteria desain dan kriteria materi dapat ditentukan bahwa media *board game* “TELADAN” Moslem Inspirational Figure memiliki kategori layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan *board game* tokoh Sahabat Nabi adalah rancangan permainan sebagai media pembelajaran dengan konsep *board game* “*Roll and Move*” dengan metode *Question* “*who is it*”, pemain menebak siapa tokoh yang diceritakan. Diharapkan dapat membantu orang tua maupun guru dalam mengenalkan tokoh-tokoh panutan dalam Islam, agar kegiatan belajar sejarah tidak membosankan anak dapat belajar sambil bermain. *Board game* ini dapat menjadi media edukatif yang sangat interaktif, karna saat bermain ada interaksi pada setiap pemain. Media *board game* tokoh Sahabat Nabi digunakan untuk mengenalkan sahabat-Sahabat Nabi yang memiliki peran besar dalam perjuangan Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam dalam mendakwahkan agama Islam, yang diharapkan dari kisah-kisah para sahabat dapat dijadikan panutan bagi anak terutama anak usia 9-12 tahun dan mengetahui bahwa tokoh-tokoh dalam Islam hebat.

Pada proses perancangan ini melalui beberapa tahap mulai dari tahap konsep desain yang terdiri dari konsep topik pembahasan, metode pembelajaran, judul permainan, warna, tipografi, dan gaya ilustrasi, tahap perancangan yang terdiri dari thumbnail, thightissue, dan desain final, tahap validasi untuk menguji kelayakan produk, tahap revisi setelah mendapat masukan dari validator, tahap produksi.

Saran

Setelah merancang *board game* tokoh Sahabat Nabi untuk edukasi anak usia 9-12 tahun, peneliti dapat memberikan saran kepada

peneliti lain yang akan melakukan perancangan serupa. Dalam merancang *board game* tokoh Sahabat Nabi perlu memperdalam tentang tokoh Sahabat Nabi, baik itu dari segi fisik, karakter maupun biografi dari tokoh Sahabat Nabi. Peneliti harus mencari sumber yang tepat dan terpercaya, bisa dari hadist-hadist shahih maupun literasi yang menulis secara rinci tentang tokoh. Pendalaman tokoh sangat penting agar informasi yang diberikan kepada anak sesuai dengan apa yang diceritakan turun menurun tentang fisik, karakter maupun biografi tokoh Sahabat Nabi.

REFERENSI

- Amanda, Felicia. Ardianto, D. Tri. Erandaru. 2019. *Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna, vol 1, no 14.
- Antaka, Nugraha, B. K. (2018). *Perancangan Board Game tentang Cacing Parasit sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar* [Skripsi]. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Asy-Syaikh, Abdus S, (2018). “*10 Sahabat Yang Dijamin Masuk Surga*”, Jakarta : Darus Sunnah Press.
- Gamelab.id. (2019, 14 Desember). “Penting! Prinsip dan Elemen Dasar Desain Yang Harus Diketahui Desainer”. Diakses pada 17 Maret 2021. Dari <https://www.gamelab.id/news/152-penting-prinsip-dan-elemen-dasar-desain-yang-harus-diketahui-desainer>.
- Ginting Rosnani, 2010. *Perancangan Produk*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Islami.co. (2018, 2 Januari). “Mengenal Pengertian Sahabat Nabi Saw”. Diakses pada 6 Januari 2021. <https://islami.co/mengenal-pengertian-sahabat-nabi-saw/>.
- Jahja, Yudrik, (2011). “*Psikologi Perkembangan*”, Jakarta : Kencana Prena Media Group.
- Jordi, Dede. 2017. *Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun*. vol 6, no 1.

- Kelasdesain.com. (2017, 29 Agustus). "Mengenal Prinsip-Prinsip Layout Dalam Dunia Desain Grafis". Diakses pada tanggal 18 Juli 2021. <https://kelasdesain.com/?s=Mengenal+Prinsip-prinsip+Layout+Dalam+Dunia+Desain+Grafis>.
- Kreativv.com. "Mengenal Dasar-Dasar Desain Kemasan". Diakses pada tanggal 23 Juli 2021. <https://kreativv.com/desain-kemasan/view-all/>.
- Mustar. 2020. "Berdasarkan Hadits Nabi, Ini 10 Sahabat Yang Dijamin Masuk Surga" https://gomuslim.co.id/read/belajar_islam/2020/07/03/20307/-p-berdasarkan-hadits-nabi-ini-10-sahabat-yang-dijamin-masuk-surga-p-.html. Diakses pada 6 Januari 2021.
- Nasrullah, Muhammad. Noviadji, Benny R. Kristalydia, Ime. 2018. *Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun*. ARTIKA vol 3, no 1.
- Nurdiana, Dian. Suryadi, Andri. 2017. *Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc*. Jurnal PETIK vol 3, no 2.
- Padamu.net. (2017, 3 Mei). "Pengertian, Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran". Diakses pada 17 Maret 2021 <https://www.padamu.net/pengertian-media-pembelajaran>.
- Portaldekave.com. (2021, 22 Februari). "Inilah Pengertian Lengkap Ilustrasi di DKV". Diakses pada tanggal 17 Juli 2021. <https://www.portaldekave.com/artikel/inilah-pengertian-lengkap-ilustrasi-di-dkv>.
- Salamadian.com (2020, 4 Juli) "MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh". Diakses pada tanggal 23 Juli 2021. <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- Serupa.id (2019, 20 Agustus) "Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli". Diakses pada tanggal 23 Juli 2021. <https://serupa.id/pengertian-desain/>.
- Yunita, Ismi. (2017). Perancangan media board game menggunakan pendekatan edutainment untuk meningkatkan minat belajar dasar akuntansi pada sekolah menengah atas jurusan sosial. *Jurnal Akuntansi dan Teknologi informasi (JATI)* Vol.11: Universitas Surabaya