

## PERANCANGAN KARTU PERMAINAN SEBAGAI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Gladys Prameswari Janetri Prayogo<sup>1</sup>, Martadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
gladys.17021264064@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
martadi@unesa.ac.id

### Abstrak

Sejarah merupakan bagian dari sebuah bangsa dan negara, terlebih tokoh-tokoh pahlawan dibaliknya. Namun faktanya masih banyak pelajar atau anak-anak di era sekarang yang kurang mengenali pahlawan nasional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah permainan kartu pengenalan tokoh pahlawan nasional, sebagai upaya dalam menanamkan minat pada anak-anak usia 10-12 tahun. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi, bagaimana konsep dan tahapan perancangan kartu permainan, dan bagaimana cara menciptakan visualisasi yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, wawancara serta metode pengembangan R&D. Untuk visualisasi dan desain menggunakan media kartu dan menekankan pada Ilustrasi. Hasil dari penelitian ini berupa kartu permainan pengenalan tokoh pahlawan berjumlah 67 item, yang divisualisasikan menggunakan teknik ilustrasi digital dengan gaya semi realis namun dengan warna beragam. Validasi dilakukan oleh guru SDN Manukan kulon Surabaya, dan ilustrator dan animator di Kratoon. Pada proses validasi diperoleh hasil 92% pada validasi materi, dan 71,1% pada validasi desain yang berarti baik. Kartu permainan diuji cobakan pada anak-anak usia 10-12 tahun di daerah Menanggal, Surabaya. Hasilnya mereka sangat antusias dikarenakan metode belajar dan visual yang disajikan, secara materi dan aturan bermain mereka dapat memahami poin-poin yang diberikan atau disampaikan sehingga proses bermain dapat berjalan dengan lancar.

**Kata Kunci:** Perancangan, Kartu Permainan, Pahlawan Nasional, Ilustrasi, Sejarah

### Abstract

*History is part of a nation and state, especially the hero figures behind it. But the fact is, there are still many students or children in this era who do not recognize national heroes. This study aims to design a card game to identify national heroes, as an effort to instill interest in children aged 10-12 years. The formulation of the problem in this study includes, how the concept and stages of designing a game card, and how to create an attractive visualization. This study uses qualitative methods with data collection in the form of literature study, observation, interviews and R&D development methods. For visualization and design, use card media and emphasize illustrations. The results of this study are in the form of game cards for the introduction of heroes totaling 67 items, which are visualized using digital illustration techniques in a semi-realistic style but with various colors. Validation was carried out by teachers at SDN Manukan Kulon Surabaya, and illustrators and animators at Kratoon. In the validation process, the results obtained are 92% on material validation, and 71.1% on design validation which means good. The card game was tested on children aged 10-12 years in the Menanggal area, Surabaya. As a result, they are very enthusiastic because of the learning and visual methods presented, materially and playing rules they can understand the points given or conveyed so that the playing process can run smoothly.*

**Keywords:** *Design, Card Game, National Hero, Illustration, History*

## PENDAHULUAN

Sejarah adalah suatu ilmu yang mempelajari dan meneliti tentang apa yang sudah diperbuat oleh umat manusia. Merupakan bagian dari sebuah bangsa dan negara, baik itu momen, waktu, latar tempat terlebih tokoh dibaliknya, karena mereka atau tokoh-tokoh tersebut merupakan pelaku atau *subject* yang nantinya akan memunculkan sejarah tersebut dan berdampak pada perjalanan sebuah bangsa atau negara itu sendiri.

Maka tidak heran jika pada institusi pendidikan di Indonesia, selalu ada pembelajaran mengenai sejarah. Dari tingkatan paling mendasar sampai lanjut sekalipun. Walaupun sudah diajarkan atau dipelajari pada beberapa jenjang pendidikan yang berbeda, tidak menutup kenyataan bahwa masih banyak pelajar atau anak-anak yang kurang menaruh minat atau bahkan menganggapnya membosankan.

Realita di lapangan saat ini, pengajaran di sekolah bersifat monoton. Terpengaruh oleh metode yang hanya menerangkan dengan ceramah. Pembelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali saat menjawab soal-soal ujian. Kenyataan ini tidak dapat dipungkiri, karena masih terjadi sampai sekarang (Anggara, 2007:100)

Menurut penelitian (Rusdi, 2009) yang merupakan seorang praktisi di bidang pendidikan, pengajar mata pelajaran Sejarah, dan sekretaris MGMP Sejarah Keresidenan Surakarta, tentang pembelajaran sejarah: "Pembelajaran Sejarah di Indonesia memiliki persepsi yang kurang baik. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah selalu dianggap rendah. Bahkan, sejarah dianggap salah satu mata pelajaran membosankan, kecenderungan yang muncul adalah, persepsi bahwa Sejarah tidak memiliki manfaat atau kegunaan". Padahal menurut (Isjoni, 2007:72), pengajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun

pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang.

Wawancara dilakukan terhadap siswa kelas 7 SMP Negeri 22 Surabaya bernama, Maheswari Firjatullah W. S. Siswa tersebut mengatakan ketidak tertarikannya terhadap pelajaran sejarah, dikarenakan dulu saat SD sampai sekarang dia pusing dan materi akan cepat hilang apabila hanya tertanam tulisan-tulisan yang panjang, serta membosankan. Biasanya dia hanya belajar apabila menjelang ujian untuk keperluan nilai semata. Setelahnya apa yang dia pelajari akan hilang (Komunikasi Pribadi, 1 Januari 2022).

Saat ini banyak ditemukan kasus yang berkaitan di beberapa platform sosial media salah satunya channel Youtube "Raihandaff", kasus ini (generasi Z yang kurang mengenali pahlawan-pahlawan nasional Indonesia) dijadikan konten *Social Experiment* oleh si pembuat video tersebut untuk menarik perhatian masyarakat dan menimbulkan beberapa respon pada orang yang menyaksikan dan menuliskannya pada kolom komentar, baik itu respon yang bersifat miris maupun nada yang terkesan mengolok-ngolok. Dari konten-konten tersebut secara tidak langsung telah membuka mata masyarakat bahwa penting sekali generasi saat ini membutuhkan edukasi terkait sejarah bangsa, terlebih sosok-sosok pahlawan dibaliknya.

Melihat fenomena di atas diperlukan media informasi yang mengandung nilai edukasi selain media-media konvensional seperti buku yang sudah lebih lama terdapat di sekolah dan film yang berdurasi panjang. Media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Sanaky, 2009: 3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan kegiatan belajar adalah kartu permainan atau *flash card*.

Kartu Permainan merupakan salah satu jenis media yang banyak digunakan untuk pembelajaran. (Arsyad, 2002: 199) menyebut kartu permainan atau flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, dan simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada

sesuatu yang berhubungan dengan kartu tersebut. Dan dipilihnya kartu permainan sebagai media pengenalan tokoh pahlawan, dikarenakan kartu permainan dapat menimbulkan sikap aktif anak terhadap orang di sekitarnya dan lingkungan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak. Media kartu permainan merupakan media gambar datar atau visual.

Menurut (Sadiman, 2011), media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu: bersifat kongkrit, gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan mata, dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan digunakan. Oleh karena itu, Kartu permainan dipilih sebagai media dikarenakan mempunyai kelebihan yang telah diuraikan diatas, dan kartu juga mampu menampung materi-materi berisikan teks dan visual yang nantinya disampaikan pada siswa. Sehingga, mereka sebagai pemain selain mendapatkan esensi dari belajar juga aktif berkomunikasi sambil bermain.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan yaitu, “Pengembangan kartu permainan edukatif untuk pengetahuan cabang-cabang olah raga pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Parakan tahun 2015”, yang ditulis oleh Aditya Dwi Hermawan salah satu mahasiswa Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Penelitian lainnya berjudul “Perancangan Visual Kartu Remi untuk Memperkenalkan Keaneragaman Prajurit Tradisional Indonesia”, yang ditulis Hendy Julian Tjakra, Arief Agung Suwasno, Daniel Kurniawan Salomoon mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Surabaya. Dipilih dikarenakan kesamaan pada penelitian, mulai dari konsep media pembelajaran alternatif, sampai medium yang digunakan yaitu kartu.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut yang mendasari perancangan kartu permainan sebagai pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia untuk anak usia 10-12 tahun. Perancangan kartu permainan tersebut dapat menjadi media alternatif untuk mengenalkan dan menumbuhkan minat terhadap sejarah dan tokoh-tokoh pahlawan nasional.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan (R&D) ini berjenis penelitian kualitatif. Yaitu prosedur dalam penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan. Menurut (Moleong, 2014:4) penelitian kualitatif juga untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan lain sebagainya (Moleong, 2014).

Dalam penelitian ini data dan informasi didapatkan melalui metode wawancara dan studi literatur. Terkait kedekatan anak-anak usia kisaran 10-12 tahun dengan pengetahuan dan minat mereka mengenai sejarah bangsa serta tokoh-tokohnya, maupun hal-hal yang melatar belakangi fenomena tersebut. Wawancara tersebut dilakukan kepada Aziza Syaila Amilyana, M.Pd. selaku pengajar di SDN Manukan Kulon Surabaya.

Dari hasil wawancara tersebut dapat diperoleh hasil: a) Faktor apa saja yang membuat minat siswa turun bahkan tidak tertarik terhadap pelajaran sejarah & tokoh pahlawan; b) Sejauh mana pengetahuan atau wawasan mereka mengenai tokoh pahlawan nasional; c) Daftar nama pahlawan nasional yang cukup familiar untuk dipelajari terutama bagi siswa usia 10-12 tahun. Dan untuk studi literatur diperoleh dari Makalah (Anggara, 2007) dengan pembahasan “Pembelajaran Sejarah yang Berorientasi pada Masalah-Masalah Sosial Kontemporer.

## **TEKNIK ANALISIS DATA**

Teknik analisis data, menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tahapannya yaitu: 1) Tahap Reduksi Data, aspek visual dilakukan untuk memilih visualisasi dan desain yang diterapkan serta dapat mendukung proses perancangan kartu permainan, sedangkan pada aspek materi dilakukan pemilihan data mengenai tokoh pahlawan nasional, aturan dan konsep permainan; 2) Sajian Data, data yang telah direduksi merupakan data yang valid dan terverifikasi sehingga baik itu aspek visual atau materi telah siap digunakan untuk proses perancangan kartu permainan; 3) Penarikan Kesimpulan.

## **TAHAPAN PENGEMBANGAN**

Dalam penelitian ini, metode pendekatan yang digunakan adalah *Research and*

*Development (R&D)*. Yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Alur langkah penelitian dan pengembangan perancangan kartu permainan sebagai pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia untuk anak usia 10-12 tahun adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Bagan Metode R&D Model Sugiyono yang sudah disederhanakan (Sumber: Sugiyono, 2009)

#### a. Potensi dan Masalah

Potensi merupakan segala sesuatu yang jika di dayagunakan akan mempunyai nilai tambah. Masalah juga dapat diubah menjadi potensi, apabila peneliti bisa mendayagunakan masalah tersebut. Masalah ini bisa diatasi melalui R&D yaitu dengan cara menelitinya, sehingga bisa ditemukan sistem atau pola penanganan terpadu yang efektif dan bisa dipakai untuk mengatasi masalah tersebut.

#### b. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data melalui wawancara dan studi literatur yang dipakai sebagai bahan guna merencanakan membuat produk tertentu yang diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut. Untuk wawancara, didapat data terkait penerapan metode belajar yang umum, karakteristik siswa dalam belajar, dan penerapan media pembelajaran. Studi literasi ditujukan guna menemukan konsep-konsep maupun landasan-landasan teoritis yang bisa memperkuat suatu produk. Data-data mengenai informasi dan biografi tokoh-tokoh pahlawan didapat melalui buku sejarah dan artikel-artikel yang memuat hal tersebut secara umum, kemudian memilah beberapa tokoh yang akan dipilih dan selanjutnya diterapkan dalam kartu permainan.

#### c. Desain Produk

Data-data yang didapat kemudian dirumuskan ke dalam konsep desain, sehingga dapat ditemukan dasar untuk mengembangkan visualisasi perancangan (ilustrasi tokoh pahlawan, warna, layout, ukuran kartu dan tipografi) serta prosedur atau tata cara dari permainan kartu itu sendiri nantinya. Semua disusun dan dikombinasikan secara kompleks agar memudahkan dalam penggunaannya dan mudah dipahami.

#### d. Validasi Desain

Tahap uji coba kepada ahli dan praktisi yang bertujuan untuk menilai, memberi masukan terhadap perancangan, serta mengetahui kelemahan sehingga meningkatkan nilai kelayakan dan efektivitas pada Kartu Permainan. Tahapan validasi ini akan dilakukan oleh Raka Pramana Putra, S.Ds. selaku ilustrator dan animator di Kratoon.

#### e. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi yang dibantu oleh orang-orang yang berkompentensi, ditemukan kekurangan pada beberapa aspek dalam produk. Selanjutnya kelemahan tersebut diminimalisir dan dilakukan perbaikan pada tahap ini.

#### f. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan setelah beberapa aspek telah diperbaiki, dengan melibatkan anak-anak sebagai target utama dari penelitian ini serta orang tua maupun guru sebagai pendamping. Dari uji coba tersebut nantinya dapat diketahui efisiensi produk yang telah dibuat.

### KERANGKA TEORETIK

#### a. Pahlawan Nasional

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada Warga Negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Indonesia, yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara. Saat semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau yang menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Indonesia (Nur Fatin, 2018). Terdapat beberapa jenis gelar pahlawan nasional yang ada

di Indonesia, yaitu antara lain; 1) Pahlawan Kemerdekaan Nasional; 2) Pahlawan Proklamator; 3) Pahlawan Kebangkitan Nasional; 4) Pahlawan Revolusi.



**Gambar 2.** Ilustrasi beberapa Pahlawan Nasional  
(Sumber: <https://www.biografiku.com/biografi-pahlawan-nasional-indonesia/>)

### b. Kartu Permainan

Media pembelajaran Kartu Permainan atau yang populer disebut *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran sekitar 25cm x 30cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya (Indriana, 2011). Sedangkan (Chatib, 2011) menjelaskan bahwa media *flash card* adalah kartu atau kartu permainan yang berisi gambar atau tulisan yang berhubungan dengan konsep. Kelebihan media ini seperti yang dijelaskan oleh (Indriana, 2011) Riyana dan (Susi Ilana, 2009) yang pertama adalah, mudah untuk dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan. Kedua adalah praktis dalam membuat dan menggunakannya. Ketiga, media ini juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, membuat tulisan yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Jadi menurut kesimpulan para ahli, dapat disimpulkan kartu permainan atau *flash card* memiliki kelebihan yaitu, mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.

Adapun karakteristik ideal kartu ini yang dikemukakan oleh (Pujiati, 2017) yaitu, memuat tampilan huruf atau kalimat dengan ukuran yang cukup besar dan mencolok dengan latar polos, kontras dibanding warna huruf. Berdasarkan rangkuman mengenai karakteristik media kartu permainan dapat disimpulkan bahwa media tersebut merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, ukuran dan

jumlah dapat disesuaikan dengan jumlah pemain ruang dan kebutuhannya.



**Gambar 3.** Contoh kartu permainan  
(Sumber:

<https://www.trek.fm/news/tag/Redshirts+Card+Game>)

### c. Visualisasi pada Kartu

Visualisasi adalah proses pembentukan gambar (dengan kertas dan pensil atau maupun dengan bantuan teknologi). Juga dimana tindakan seseorang individu membentuk hubungan yang kuat antara internal membangun sesuatu yang diakses dan diperoleh melalui indera (Cunningham, 2001). Pada media pembelajaran kartu permainan, visual memainkan fungsi atau peran yang dominan, meski begitu ternyata faktor tersebutlah yang memudahkan siswa untuk belajar. Aspek-aspek visualisasi pada kartu permainan juga membantu siswa lebih mudah merespon materi dan mengingatnya, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik.

Aspek-aspek visualisasi pada kartu permainan tersebut, yaitu:

#### 1) Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang memberikan penjelasan pada cerita atau naskah. Ilustrasi pada perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tapi juga menghiasi ruang kosong (Soedarso, 2014:566). Dalam kartu permainan ini, Ilustrasi berfungsi untuk menampilkan identitas fisik atau rupa (karakteristik) dari tokoh-tokoh pahlawan. Dan untuk gayanya sendiri menggunakan gaya Semi Realis, Realisme sendiri diartikan sebagai suatu gaya yang melukiskan dan mencitrakan sesuatu sebagaimana kenyataannya (KBBI, 2016). Jadi semi realis hanya menampilkan citra dan kesan karakter dari kenyataannya.

#### 2) Warna

Warna merupakan elemen grafis yang paling kuat dan provokatif, karena warna dapat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Untuk mengungkapkannya

kemungkinan keindahannya, serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis (Sidik & Prayitno, 1979:7).

Warna utama yang digunakan dalam perancangan ini yaitu warna pastel, Swasty (2017) dalam bukunya yang berjudul “Serba Serbi Warna” menuliskan warna pastel adalah warna tints yang berarti warna cerah dengan saturasi warna yang rendah (Swasty, 2017:40)

Warna pada kartu permainan ini juga memegang peranan yang kuat, dikarenakan pada setiap jenis kartu pahlawan dan kartu bantuan dengan nomor urut yang sama, ditandai dengan identitas warna yang sama pula. Serta keragaman warna pada kartu akan menarik minat anak-anak dan menambah unsur estetika.

### 3) Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik mengatur jenis huruf untuk membuat bahasa tulisan mudah dibaca dan menarik saat ditampilkan, penataan tipe melibatkan pemilihan tipografi ukuran titik, panjang garis, spasi baris, dan huruf (Dendi Sudiana, 2001;1). Dalam kartu permainan ini, tipografi yang digunakan Salah satunya adalah font Futura Md BT, karena terkesan simpel dan modern namun mudah

### 4) Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik., pada penerapannya dibuat dengan menunjang elemen visual dan teks pada kartu agar penyampaiannya tersampaikan dengan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data mengenai media pembelajaran dan minat siswa dengan rentang usia 10-12 tahun terhadap pelajaran yang mengacu pada sejarah khususnya pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia, diperoleh setelah melakukan proses wawancara dan tanya jawab melalui media kuesioner kepada 2 guru sekolah dasar yaitu, Aziza Syaila Amilyana, S.Pd. selaku pengajar di SDN Manukan Kulon Surabaya dan Qurrota A'Yunin Hariyanti, S.Pd selaku pengajar di MI Sunan Giri Gubeng Surabaya. Dari wawancara tersebut diperoleh data mengenai: 1) Minat siswa usia 10-12 tahun, terhadap pelajaran dengan materi sejarah khususnya, bahasan mengenai pahlawan nasional; 2) Aspek-aspek yang

mempengaruhi tidak minatnya siswa jika membahas sesuatu yang berhubungan dengan sejarah dan pahlawan nasional; 3) Urgensi atau pentingnya seorang anak memiliki pengetahuan akan pahlawan nasional dan sejarah serta pengaruhnya terhadap masing-masing individu di masa depan; 4) Peran media alternatif selain buku sebagai sebuah materi pembelajaran di luar jam sekolah.

Dari wawancara dapat diketahui bahwa dengan media alternatif seperti kartu, anak-anak akan lebih bersemangat dalam belajar. Terlebih jika secara visual (desain dan warna) sangat menarik. Salah satu terhambatnya minat siswa terhadap pelajaran mengenai sejarah dan tokoh-tokoh pahlawan dikarenakan, terlalu banyaknya nama (tokoh-tokoh pahlawan) yang harus dihafal. Sehingga siswa cenderung bosan atau bahkan menghindar apabila belajar hanya dengan metode menghafal dan mendengarkan guru bercerita di kelas.

Padahal manfaat seorang anak memiliki pengetahuan tentang sejarah dan setidaknya mengenal tokoh-tokoh pahlawan agar bisa menumbuhkan sikap menghargai sesama, mempunyai rasa empati, serta peduli. Anak-anak harus dikenalkan identitasnya sebagai anak Indonesia yang berbudi luhur serta menginterpretasi Indonesia yang toleransi dan memiliki keberagaman. Apabila anak-anak mampu mengenali diri dan sejarah bangsanya, maka ia akan memiliki pola pikir atau *problem solving* yang menunjukkan Indonesia berdaya.

### Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan ini adalah bermain sambil belajar menggunakan media pembelajaran berupa kartu permainan. Dan perancangan ini berfokus pada anak usia 10-12 tahun. Kartu permainan ini selain terdiri dari potret-potret pahlawan dan deskripsi dari kartu bantuan, keseluruhan produk akhirnya juga mencakup kemasan atau box kartu, 1 papan nilai yang berbentuk kartu, 1 kartu jawaban, dan 1 kartu bolak-balik yang berisi materi tata cara dan aturan bermain, sehingga alur permainan dapat berjalan dengan baik.

Pada salah satu kartu utama sisi bagian depan atau muka, berisikan visualisasi dari tokoh pahlawan, nomor seri kartu serta warna penanda

seri. Pada sisi belakang menampilkan visual batik parang lindhu ditambah dengan poin siluet burung Garuda sebagai lambang negara di bagian tengah sebagai identitas dan penguat tema nasionalis serta patriotik. Untuk kartu utama yang lain yaitu, kartu bantuan terdiri dari tiga macam tingkatan yang berisi deskripsi dari potongan biografi dari tokoh pahlawan sebagai kisi-kisi, untuk visualisasinya kurang lebih sama seperti kartu utama potret tokoh pahlawan. Untuk kartu jawaban berisikan *list* nama pahlawan yang harus ditebak, papan nilai yang berisi tabel untuk mencatat perolehan nilai. Kemudian yang terakhir adalah kartu aturan permainan yang di sisi satunya terdapat juga tata cara bermainnya.

Tujuan dari perancangan kartu Permainan ini adalah merancang media alternatif untuk meningkatkan *mood* dan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah, terutama pengenalan terhadap tokoh-tokoh pahlawan nasional. Agar tujuan yang disebutkan tercapai maka perlu penerapan strategi kreatif terhadap perancangan tersebut. Caranya adalah dengan menerapkan visual yang menarik, sehingga dapat menarik minat anak namun tetap memperhatikan kaidah dan esensi permainan. Lalu menerapkan cara permainan yang mudah dipahami oleh anak sehingga disitu peran aktif anak dapat muncul sebagai pemain. Dikarenakan anak dituntut untuk berinteraksi dan berpikir selama permainan berlangsung sehingga aspek-aspek terkait *visual learning* dan sosialisasi perlahan-lahan akan meningkat.

Adapun spesifikasi produk hasil perancangan kartu permainan sebagai pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia untuk anak usia 10-12 tahun, yaitu:

Nama produk	: Tebak Pahlawan
Tipe kartu	: <i>Flash card</i>
Jumlah kartu	: 16 kartu pahlawan 48 kartu bantuan atau <i>clue</i> 1 kartu papan nilai 1 kartu aturan dan tata cara bermain 1 kartu jawaban
Ukuran kartu	: 9,5cm x 7cm dan 15cm x 11cm
Bahan kartu	: Art paper
Gramatur kartu	: 310 gram

Kartu permainan ini dikemas dalam box yang berukuran 16cm x 12cm x 5cm, dan untuk komponen utama dari kartu permainan ini sendiri berukuran 9,5cm x 7cm. Untuk pemilihan ukuran kartu juga mempertimbangkan kenyamanan saat dimainkan, saat dipegang, saat ditata, maupun saat diajak.

Untuk papan permainannya sendiri, juga berbentuk kartu dengan gramatur yang sama pula. Namun yang membedakan ialah ukurannya yaitu 15cm x 11cm sedikit lebih besar, berupa tabel yang berisi baris dan kolom yang cukup banyak untuk menulis perolehan nilai serta nama-nama dari setiap pemain. Sehingga dapat ditentukan urutan dari pemenang permainan nantinya.

Judul atau nama produk yang dipilih untuk perancangan kartu permainan sebagai pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia untuk anak usia 10-12 tahun ini adalah "**Tebak Pahlawan**". Nama tersebut dipilih karena merujuk pada korelasi judul penelitian dan untuk pertimbangan nama yang mudah diingat, terlebih oleh anak-anak usia tersebut. Selain itu hal yang mendasar adalah pola permainannya, dimana pemain diharuskan menebak nama tokoh pahlawan.

Pada visualisasi kartu permainan ini menggunakan software Adobe Photoshop dan aplikasi Procreate dengan visualisasi *digital illustration*. Ilustrasi dibuat dengan *style* semi realis berupa sketsa potret wajah tokoh pahlawan, alasan dipilihnya *semirealism* serta tidak memilih *style* bergaya kartun atau deformasi dikarenakan agar karakteristik dari figur tokoh yang divisualisasikan lebih mudah untuk ditebak. Sebab bagi sebagian orang, wajah pahlawan nasional lebih familiar ditemui dalam bentuk realis. Apabila menggunakan *style* kartun atau deformasi akan terjadi pengurangan karakteristik dan akan terdapat beberapa keseragaman aspek bentuk, serta nantinya akan menyulitkan pemain yang notabennya masih berusia 10-12 tahun.

Warna yang diterapkan dalam kartu permainan adalah jenis warna pastel, selain *eye catching* dan indah, daya tarik yang ditimbulkan akan lebih besar dibandingkan dengan warna warna yang kontras dan cenderung lebih terang. Dan untuk tipografi yang digunakan dalam kartu permainan ini sendiri yaitu *Futura MD BT*. sebagai typeface utama adalah *Futura MD BT Bold* dan *Futura MD BT Medium* untuk *typeface*

sekundernya. *Typeface* ini dipilih dikarenakan tampilan *stroke* atau garisnya yang tegas dan terkesan modern namun tetap memiliki kemudahan untuk dibaca yang tinggi dan apabila diterapkan di kartu tidak akan mengganggu komponen lain yang ada di dalamnya.

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

**Gambar 4.** *Typeface Futura MD BT Bold*  
 (Sumber: Google Fonts)

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

**Gambar 5.** *Typeface Futura MD BT Medium*  
 (Sumber: Google Fonts)

**Proses Desain**

**a. Sketsa Desain Kartu Tokoh Pahlawan**



**Gambar 6.** Sketsa kartu tokoh pahlawan sisi depan  
 (Sumber: Prayogo, 2021)

Sisi depan kartu utama adalah ilustrasi potrait pahlawan nasional dengan ukuran kartu 9,5cm x 7cm. Untuk tambahannya terdapat nomor seri sebagai penanda dan simbol bintang yang berjumlah 5 juga sebagai penanda poin tebakan. Selain itu terdapat visual penunjang berupa pembatas atau *frame* serta garis tepi sebagai kesan estetik.



**Gambar 7.** Sketsa kartu tokoh pahlawan dan kartu bantuan sisi belakang  
 (Sumber: Prayogo, 2021)

Sedangkan sisi belakang kartu permainan, adalah siluet simbol burung Garuda yang letaknya berpusat di bagian tengah kartu. Desain ini diunakan pada kartu tokoh pahlawan dan kartu bantuan.

**b. Sketsa Kartu Bantuan**



**Gambar 8.** Sketsa kartu bantuan sisi depan  
 (Sumber: Prayogo, 2021)

Ukuran kartu bantuan adalah 9,5cm x 7cm. Pada kartu ini juga berisikan deskripsi atau *clue* singkat, serta jumlah simbol bintang yang berbeda-beda (3 poin, 2 poin, 1 poin).

**c. Sketsa Kartu Aturan dan Tata Cara Bermain**



**Gambar 9.** Sketsa kartu aturan dan tata cara bermain  
 (Sumber: Prayogo, 2021)

Pada salah satu sisi kartu berisikan rincian aturan permainan dan untuk sisi lain kartu berisikan tata cara bermain permainannya. Lalu ukuran kartunya sendiri adalah 9,5cm x 7cm.

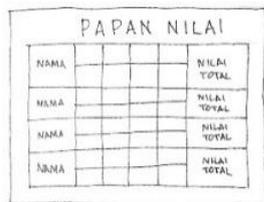
**d. Sketsa Kartu Jawaban dan Papan Nilai**



**Gambar 10.** Sketsa kartu jawaban sisi depan dan belakang  
 (Sumber: Prayogo, 2021)

“Perancangan Kartu Permainan sebagai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun”

Untuk kartu jawaban sisi depan di desain sederhana, yaitu hanya bertuliskan “Kartu Jawaban” dan himbauan siapa yang boleh memegang kartu ini. Kemudian sisi belakangnya berisikan jawaban-jawaban tokoh pahlawan yang benar dan ukuran kartunya yaitu 9,5cm x 7cm.

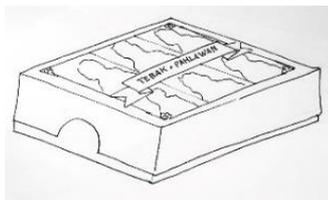


PAPAN NILAI		
NAMA		NILAI TOTAL

**Gambar 11.** Sketsa papan nilai sisi depan (Sumber: Prayogo, 2021)

Desain papan nilai sendiri hanya berisikan kolom untuk nama pemain, nilai, dan total nilai. Papan nilai ini nantinya juga bisa diisi atau ditulis secara manual. Untuk ukurannya sendiri adalah 15cm x 11cm.

e. Sketsa Kemasan Kartu



**Gambar 12.** Sketsa kemasan kartu (Sumber: Prayogo, 2021)

Untuk kemasan kartu terdapat dua bagian yaitu bagian Primer dan Sekunder. Untuk ukuran kemasan luar dan dalam adalah 16cm x 12cm x 4cm. Bagian primer adalah bagian paling luar dari kemasan, untuk metode aksesnya sendiri yaitu dengan cara buka tutup. Di bagian ini terdapat ilustrasi dan judul permainan pada permukaan atas, sedangkan dua sisi permukaan bagian samping hanya terdapat judul permainan.

Pada kemasan sekunder ini menggunakan metode geser atau dorong untuk aksesnya, dan untuk visual kemasan atas hanya terdapat ilustrasi yang sama dengan kemasan primernya dan judul pada dua sisi samping. Pada kemasan sekunder ini juga terdapat kemasan wadah untuk menampung kartu dan isi lainnya, dan terdapat deskripsi singkat mengenai kartu permainan ini di bagian bawah kemasan.

**Visualisasi Rancangan Awal**

a. Proses Visualisasi Rancangan Kartu



**Gambar 13.** Proses ilustrasi tokoh pahlawan pada Procreate (Sumber: Prayogo, 2021)

Proses visualisasi setiap ilustrasi dan coloring dilakukan menggunakan aplikasi Procreate. Sedangkan proses *layouting*, penambahan teks, dan komponen pendukung dilakukan menggunakan *software* Adobe Photoshop.

Procreate dipilih karena aplikasi ini mendukung untuk ilustrasi, karena fitur dan jenis *brush* yang lebih kompleks, sedangkan Adobe Photoshop mempunyai kelebihan untuk proses *editing* dan *layout*.

b. Visualisasi Awal Kartu Permainan



**Gambar 14.** Rancangan awal kartu permainan sisi depan (Sumber: Prayogo, 2021)

Visualisasi menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk *layouting* dan aplikasi Procreate untuk pembuatan ilustrasinya. Dengan menampilkan 16 tokoh pahlawan serta warna yang beragam dan cenderung pastel.



**Gambar 15.** Rancangan awal kartu permainan dan bantuan (Sumber: Prayogo, 2021)

Pada bagian belakang kartu pahlawan dan bantuan dibuat cukup sederhana, terdapat border dan logo Garuda di bagian tengah.

**c. Visualisasi Awal Kartu Bantuan**



**Gambar 16.** Rancangan awal kartu bantuan sisi depan (Sumber: Prayogo, 2021)

Untuk desain kartu bantuan, berisikan deskripsi singkat tokoh pahlawan dengan border dan logo garuda untuk faktor estetik. Warna dan nomor pada kartu sesuai dengan yang ada pada kartu pahlawan.

**d. Visualisasi Awal Kartu Aturan dan Tata Cara Bermain**



**Gambar 17.** Rancangan awal kartu aturan dan tata cara bermain sisi depan dan belakang (Sumber: Prayogo, 2021)

Merupakan satu kartu dengan dua sisi yang memuat materi berbeda. Sisi pertama yaitu tata cara bermain terdapat 9 poin, lalu sisi lainnya yaitu aturan bermain, terdapat 8 poin.

**e. Visualisasi Kartu Jawaban dan Papan Nilai**



**Gambar 18.** Rancangan awal kartu jawaban sisi depan dan sisi belakang (Sumber: Prayogo, 2021)

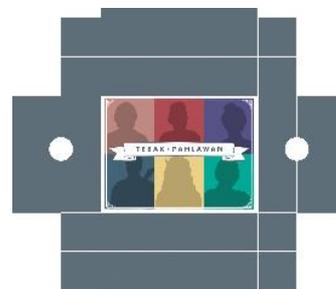
Dalam kartu jawaban terdapat daftar nama pahlawan yang merupakan jawaban dari tebakan pemain. Disesuaikan antara nomor urut dan nomor yang terdapat pada kartu bermain.



**Gambar 19.** Rancangan awal papan nilai (Sumber: Prayogo, 2021)

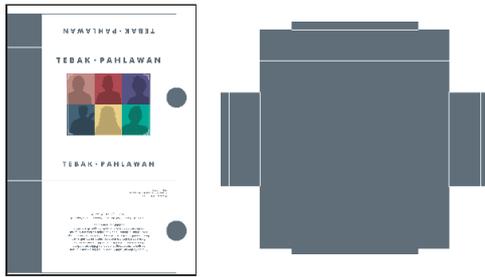
Papan nilai merupakan kartu dengan ukuran yang berbeda dengan kartu lainnya, yaitu 15cm x 11cm sesuai dengan sketsa rancangan. Pada papan nilai terdapat tabel yang memuat nama pemain, perolehan skor, dan nilai total untuk menentukan pemenang.

**f. Visualisasi Awal Kemasan**



**Gambar 20.** Rancangan awal kemasan primer atau luar (Sumber: Prayogo, 2021)

“Perancangan Kartu Permainan sebagai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun”



**Gambar 21.** Rancangan awal kemasan sekunder atau dalam (Sumber: Prayogo, 2021)

Pada kemasan primer dan sekunder di sisi depan atau atas terdapat judul permainan kartu itu sendiri yaitu "Tebak Pahlawan" dengan *typeface* Futura MD BT Bold. Dan terdapat 6 panel siluet potret pahlawan nasional Indonesia. Untuk warnanya tetap memiliki tone yang sama seperti pada kartu. Pada Sisi bagian belakang cukup sederhana yaitu terdapat deskripsi singkat dari produk ini, serta nama perancang dan tahun pembuatan.

**Pembahasan Hasil Validasi**

Pada perancangan awal kartu permainan ini divalidasi oleh 2 orang yang dianggap kompeten dan bersinggungan langsung di bidangnya. Validasi materi dilakukan oleh Aziza Syaila Amilyana, M.Pd. selaku pengajar di SDN Manukan Kulon Surabaya dan validasi desain oleh Raka Pramana Putra, S.Ds. selaku ilustrator dan animator di Kratoon.

Hasil data yang diperoleh melalui proses validasi materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil validasi kartu permainan oleh ahli materi

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Relevansi	Tema dan materi sesuai dengan target					5
		Pemilihan kartu sebagai media alternatif pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan					5
2.	Penyajian Media	Potongan materi singkat serta biografi tokoh pahlawan sudah sesuai dan tepat untuk di tampilkan di media					5

Aspek dari segi visual keseluruhan, warna maupun kemasan membuat permainan berjalan lancar	4
Ilustrasi tokoh pahlawan dapat diterima dan dapat dikenali	4

Menurut tabel hasil validasi di atas dapat diketahui bahwa untuk aspek relevansi, validator memberikan penilaian dengan poin 5. Yaitu “sangat baik” terhadap kesesuaian tema dan materi pembelajaran untuk anak usia 10-12 tahun. Dan pada kriteria kesesuaian pemilihan media kartu validator memberikan penilaian 5, validator juga memberikan catatan bahwa media kartu permainan dinilai sangat sesuai dan efektif sebagai media pembelajaran sambil bermain.

Mengacu pada media-media yang pernah ada sebelumnya dalam menampilkan sosok yang serupa. Untuk aspek penyajian media, validator memberikan penilaian rata-rata 4,6 dengan keterangan baik. Secara Keseluruhan hasil pengolahan data yang diperoleh dari hasil validasi materi yaitu 92% dengan keterangan **sangat baik**.

Selanjutnya hasil data yang diperoleh melalui validasi desain oleh ilustrator adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil validasi kartu permainan oleh ahli desain

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Umum	Kesesuaian desain media dengan materi					4
		Kesesuaian desain media dengan materi singkat di dalamnya					4
2.	Tampilan Khusus	Pemilihan warna pada media					3
		Pemilihan style atau pembentukan untuk mengilustrasikan potret tokoh pahlawan					4
		Pemilihan simbol atau ikon yang diterapkan pada media untuk fungsi tertentu					3
		Pemilihan huruf atau font yang					3

tepat untuk menunjang visual pada media	
Penyajian tampilan desain kemasan media	3
Penyajian tampilan ilustrasi pada kemasan	4
Penyajian tampilan kemasan secara keseluruhan	4

Dari hasil validasi, pada aspek tampilan umum validator memberi poin 4 dengan keterangan baik. Menurut validator yang berlatarbelakang sebagai ilustrator, dengan visual secara keseluruhan pada kartu permainan yang meliputi warna maupun *packaging* sudah tepat. Dengan menerapkan gaya minimalis namun memiliki warna yang beragam dapat membuat pemain lebih fokus. Untuk ilustrasi tokoh pahlawan dapat diterima dan sudah mewakili sosok asli dari pahlawan tersebut. Memilih konsep seperti ini anak-anak bisa belajar dari semua *clue-clue* yang dibuat atau diberikan. Dan penggambaran tokoh beserta *clue-clue* yang diberikan mudah dipahami untuk orang yang baru belajar mengenal tokoh pahlawan serta sesuai target.

Untuk aspek tampilan khusus, validator memberikan penilaian rata-rata 3,5 dengan keterangan baik. Pada warna media, validator memberi masukan untuk menambahkan satu sampai tiga warna tambahan sebagai ciri khusus permainan ini. Pemilihan *style* atau kebetukan untuk mengilustrasikan potret tokoh pahlawan dirasa cukup baik, dengan memilih *style* semi realis untuk mengenalkan tokoh pahlawan target pasar bisa cepat belajar dan mengingat wajah pahlawan tersebut.

Validator memberi masukan terkait desain judul kartu permainan agar dibuat lebih menarik sehingga memunculkan kesan menyenangkan pada permainan. Bagaimanapun juga *packaging* juga merupakan salah satu faktor kunci pada keseluruhan media. Terakhir, validator memberi catatan kesesuaian media untuk mengenalkan tokoh pahlawan dirasa sudah sesuai dan cukup baik. Melalui tahap validasi desain ini diperoleh hasil pengolahan data 71,1% dengan keterangan **baik**.

Di bawah merupakan acuan kualitas persentase hasil validasi kartu permainan sebagai pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia untuk anak usia 10-12 tahun berdasar skala Likert:

**Tabel 3.** Acuan Skor Permainan

Persentase	Angka	Keterangan
81-100%	5	Sangat Baik
61-80%	4	Baik
41-60%	3	Cukup Baik
21-40%	2	Kurang
0-20%	1	Sangat Kurang

Untuk mengetahui hasil validasi yang telah diperoleh, digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Jumlah skor penilaian

n = Jumlah skor maksimal

### Visualisasi Karya Final

#### a. Visualisasi Final Kartu Permainan



**Gambar 22.** Visualisasi final kartu permainan sisi depan (Sumber: Prayogo, 2021)

Visualisasi final desain kartu permainan revisi dari desain sebelumnya yang cenderung hanya memakai warna flat atau datar, setelahnya ditambahkan sedikit aksentuasi warna supaya meminimalisir kesan monoton pada desain awal namun tetap bertemakan monokrom.

“Perancangan Kartu Permainan sebagai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun”



**Gambar 23.** Visualisasi final Kartu Permainan dan bantuan sisi belakang  
(Sumber: Prayogo, 2021)

Bagian belakang kartu juga mengalami perubahan yaitu penambahan ornamen batik yang mewakili identitas budaya Indonesia. Selain itu juga sebagai faktor estetika pada kartu. Untuk kartu bantuan, aturan/tata cara bermain, jawaban, dan papan nilai tetap menggunakan desain awal.

b. Visualisasi Final Kemasan



**Gambar 24.** Visualisasi final kemasan primer atau luar  
(Sumber: Prayogo, 2021)



**Gambar 25.** Visualisasi final kemasan sekunder atau dalam  
(Sumber: Prayogo, 2021)

Untuk visualisasi final kemasan lebih banyak revisi yang dilakukan pada aspek visual di bandingkan dengan desain kartu. Terdapat perubahan pada ilustrasi kemasan, yaitu menampilkan ilustrasi tokoh yang lebih figuratif serta penambahan judul permainan pada kemasan primer di kedua sisi sampingnya.

Hasil Cetak



**Gambar 26.** Hasil cetak kemasan  
(Sumber: Prayogo, 2021)



**Gambar 27.** Hasil cetak keseluruhan produk  
(Sumber: Prayogo, 2021)

Tahap Uji Coba

Kartu Permainan yang telah dicetak dan diwujudkan diujicobakan pada anak-anak atau siswa sekolah dasar dengan rentang umur 10-12 tahun di daerah Menanggal Surabaya. Dibantu salah satu pendamping yang berstatus mahasiswa untuk menjadi wasit serta berperan mengawasi jalannya permainan. Uji coba berlangsung dengan teratur, setiap anak memiliki kemampuan yang hampir rata untuk dapat menebak nama pahlawan dengan sekali lihat dan ada juga yang membutuhkan kartu bantuan untuk banyak mendapat informasi dahulu baru bisa menebak.

Setelah tahap uji coba kartu permainan dilakukan, diketahui bahwa untuk mempelajari sesuatu yaitu mengenal potret pahlawan dan informasi singkatnya tidak selalu harus melalui buku pelajaran. Hal tersebut semakin menegaskan bahwa, anak-anak juga dapat mempelajari sesuatu melalui beberapa media alternatif seperti kartu permainan ini, game, animasi, dan media alternatif lainnya asalkan mereka selalu menaruh perhatian terhadap hal tersebut.



**Gambar 28.** Tahap uji coba permainan kartu  
(Sumber: Prayogo, 2021)

## SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Kartu Permainan Sebagai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun mempunyai tujuan untuk menambah minat siswa terhadap pelajaran dan menjadi media alternatif belajar mengenal pahlawan nasional dan sejarah, dengan mengusung konsep belajar sambil bermain. Yaitu dengan menggunakan media kartu permainan atau *Flash Card*.

Pada proses perancangannya, metode pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan beberapa tahapan yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, dan produk produk final.

Untuk visualisasinya sendiri kartu permainan ini menerapkan teknik ilustrasi digital yang berbasis sketsa, dengan gaya semi realis dan ditambah beberapa unsur pendukung. Selain penerapan warnanya yang juga beragam, hal ini juga berguna untuk menarik minat sehingga menjadikan alur dan skema permainan menjadi mudah dan lancar.

Proses validasi dilakukan oleh dua validator ahli, yang pertama ahli materi yang kedua adalah ahli desain. Validasi materi dilakukan oleh Aziza Syaila Amilyana M.Pd. selaku pengajar di SDN Manukan Kulon Surabaya. Hasil validasi materi diperoleh total skor 92% dengan keterangan sangat baik.

Menurut validator, kesesuaian tema dan materi pembelajaran untuk anak usia 10-12 tahun yaitu mengenal tokoh pahlawan nasional sudah sangat baik. Dan pada kriteria kesesuaian pemilihan media yaitu kartu, dinilai sangat sesuai dan efektif sebagai media pembelajaran sambil bermain. Kemudian untuk validasi desain yang

dilakukan oleh Raka Pramana Putra S.Ds. selaku ilustrator dan animator di Kratoon, hasil validasi desain diperoleh skor 71,1% dengan keterangan baik. Menurut validator, dengan memilih konsep dan visual seperti ini anak-anak bisa belajar dari *clue* yang diberikan dan ilustrasi tokoh yang ada dapat mudah dipahami untuk orang yang baru belajar mengenal tokoh pahlawan dan sudah sesuai target.

Hasil respons audiens terhadap Kartu Permainan Sebagai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun di daerah Menanggal Surabaya, secara materi dan aturan bermain mereka dapat memahami poin-poin yang diberikan atau disampaikan sehingga proses bermain dapat berjalan dengan lancar. Sedangkan dari segi visual kartu permainan dengan ilustrasi dan warna yang beragam, dapat membuat ketertarikan dan rasa penasaran pada anak-anak terbangun sehingga menimbulkan minat untuk bermain sambil belajar.

Setelah proses penelitian, terdapat beberapa saran untuk penelitian serupa di masa mendatang yaitu: 1) Perancangan kartu permainan selanjutnya bisa dikembangkan lebih dalam lagi, mengacu pada banyaknya pahlawan nasional yang ada di Indonesia; 2) Cakupan usia atau target dari pemain bisa lebih diperluas serta bisa menambahkan klasifikasi pahlawan lainnya, seperti pahlawan kemerdekaan, pahlawan revolusi, dan lain sebagainya; 3) proses validasi bisa melibatkan validator yang lebih mumpuni di bidangnya, agar hasil yang diperoleh juga semakin valid dan akurat.

## REFERENSI

- Albito Anggito & Johan Setiawan, S.Pd. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Alex Sobur. (2013). *Psikologi dalam Lintas Sejarah*. Bandung: CV Pustaka Setia. 529
- Amalia, Nadra. (2010). *Efektivitas penerapan, teknik penerapan kartu kuartet dalam pembelajaran klausa siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2010/2011*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Hal.2-3.
- Anggara, Boyi. (2007). *Pembelajaran Sejarah yang Berorientasi pada*

- Maslah-Masalah Sosial Kontemporer*. Disampaikan dalam Seminar Nasional Ikatan Hipunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI). Universitas Negeri Semarang.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran, edisi I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chatib, M. (2011). *Gunanya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Fitria, Ayu. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Dalam *Cakrawala Dini*: Vol. 5, 2, Hal 57-58.
- Gulikers, J.T.M., Bastiaens, T.J., Kirschner, P.A. (2004). “*A five-dimensional framework for authentic assessment*”. *Journal Educational Technology*, Vol. 52 No. 3, pp. 76–90.
- Haryanto. *Macam-Macam Gaya Belajar*. Diakses pada tanggal 8 Januari 2020, dari <https://ruangguruku.com/macam-macam-gaya-belajar/>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Dalam Satuan Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- J. Moleong, Lexy. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi..* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martiana, Lusi Dewi. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Media Ular Tangga Pada Anak*. *Jurnal*. Semarang: IKIP Veteran Semarang.
- Mustapa, Rusdi. (2009). *Mendekatkan Sejarah Pada Siswa*. Surakarta.
- Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugrahani, Rahina. (2007). *Media Pendidikan Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. *Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No. 1, Hal. 36.
- Partington, G. (1980). *The Idea of Historical Education*. Avon: NEFER Inc.
- Patrik, Matanasi. *Mengapa Pelajaran Sejarah Tak Disukai*. Diakses pada tanggal 8 Juni 2021, dari <http://tirto.id/mengapa-pelajaran-sejarah-tak-disukai-bUc2>
- Pujiati. (2017). *Cara Mudah Mengajar Anak Membaca: Mengajari Anak Membaca Menjadi Ringan dan Menyenangkan*. Nauka Publishing.
- Riyana, C., & Susi Ilana, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana sPrima.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sidik, Fajar & Aming Prayitno. (1981). *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI ASRI.
- Soedarso, Nick. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Vol.5 No.2*.
- Sudiana, Dendi. (2001). *Pengantar Tipografi*. Bandung: Rumah Produksi Dendi Sudiana.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna : Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Taylor, Ed. (1973). *The History of Playing Cards : with Anecdotes of Their Use in Tune-telling and Card-Sharpping*. Jepang: Tokyo.
- Tedja Saputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*.