

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Intan Anabella Putri¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Intan.18064@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pendidikan agama merupakan pendidikan dasar yang mengajarkan manusia untuk mengenal, memahami, hingga mengamalkan ajaran agama Islam pada kehidupannya. Pentingnya memberikan pendidikan agama sejak dini untuk memudahkan individu dalam mencapai tujuannya. Salah satu permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran agama Islam yaitu, sulitnya menentukan metode pengajaran dan pemilihan materi, serta kurang ditekannya sebagai proses membangun karakter. *Board game* muncul sebagai salah satu media yang menunjang kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Menghasilkan media permainan sekaligus media alternatif untuk kegiatan pembelajaran, (2) Menghasilkan konsep media pembelajaran anak usia 9-12 tahun untuk menambah pengetahuan rukun Islam melalui permainan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis menggunakan 5W+1H untuk mendapatkan konsep desain *board game*. Hasil dari penelitian ini berupa media permainan *board game* yang membahas rukun Islam. Media *board game* ini diuji cobakan pada anak-anak yang usia 9-12 tahun yang beragama Islam. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang terbatas, *board game* sudah bisa dijadikan sebagai media untuk menambah pengetahuan anak dengan cara yang menyenangkan.

Keywords: Media Pembelajaran, *Board Game*, Rukun Islam

Abstract

Religious education is basic education that teaches people to know, understand, and practice the teachings of Islam in their lives. The importance of providing religious education from an early age to facilitate individuals in achieving their goals. One of the problems faced in the Islamic learning process is the difficulty of determining teaching methods and selecting materials, and the lack of emphasis on character-building processes. Board games appear as a medium that supports engaging and fun learning activities. This research has the following objectives: (1) To produce game media as well as alternative media for learning activities, (2) To produce learning media concepts for children aged 9-12 years to increase knowledge of the pillars of Islam through games. This research was qualitative research with data collection methods through observation, interviews, and literature studies. The collected data was analyzed using 5W+1H to get a board game design concept. The results of this study were in the form of board game media that discussed the pillars of Islam. This board game media was tested on Muslim children aged 9-12 years. Based on the findings of limited trials, board games could be used as learning media to improve children's knowledge in a fun way

Keywords: Learning media, *Board Game*, Pillar of Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya pengembangan kualitas seseorang yang dilakukan secara terstruktur dan terprogram. Dalam Islam, pendidikan agama mengajarkan manusia untuk mengenal, memahami, hingga mengamalkan ajaran agama Islam supaya dapat melakukan segala aktivitasnya sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama. Menurut (Tafsir, 2017) pendidikan berperan penting terhadap perkembangan setiap individu dalam mendorong peningkatan kemampuan untuk mencapai tujuannya. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan pemilihan media yang mendukung. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan sehingga mudah dipahami.

Perkembangan pada anak usia sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik. Menurut (Rahayu, 2019) menyatakan bahwa karakteristik dan kebutuhan anak sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang mempraktikkan sesuatu secara langsung. Pentingnya peran seorang guru dalam menyediakan obyek dalam proses pembelajaran sehingga anak mudah berpikir, mudah dalam membentuk konsep hingga mudah memecahkan masalah.

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh (Sholeh, 2018) permasalahan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam disebabkan oleh tiga faktor, diantaranya adalah materi pembelajaran, pendidik (guru), serta peserta didik. Yang menjadi permasalahan utama adalah sukarnya memilih materi yang tepat dengan peserta didik serta sulitnya dalam menentukan metode yang sesuai dengan materi. Selain itu pengajaran materi rukun Islam hanya sebagai aktivitas sehari-hari, dan kurang ditekankan sebagai proses membangun karakter.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara melalui media yang bervariasi, salah satu caranya yaitu melalui media permainan. Pembelajaran melalui media permainan dapat melatih anak untuk berinteraksi sekaligus menambah wawasan secara menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang kreatif yaitu *board game*. Dalam artikel (Tan, 2015; Suwardani et al.,

2021) menyebutkan bahwa *board game* merupakan sebuah permainan yang menyertakan sesuatu yang dapat dijalankan atau digerakkan dan diletakkan diatas sebuah papan yang telah memiliki tata cara bermain hingga desain tampilan *board game*, serta berisi tujuan yang akan dicapai.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana konsep *board game* yang menarik sebagai media pembelajaran? (2) Bagaimana proses perancangan *board game* mengenai rukun Islam.

Tujuan perancangan *board game* ini adalah (1) Menghasilkan media permainan sekaligus sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. (2) Menghasilkan konsep media pembelajaran anak usia 9-12 tahun untuk menambah pengetahuan mengenai rukun Islam melalui permainan.

Perancangan ini memiliki berbagai manfaat, diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritisnya adalah perancangan *board game* ini diharapkan menjadi referensi dan dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktisnya adalah (1) *Board game* yang dirancang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. (2) Media *board game* dapat digunakan sebagai opsi lain untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Dalam perancangan ini, ditemukan beberapa data mengenai penelitian terdahulu yang relevan. Data pertama, (Nasrulloh et al., 2019) dalam penelitian yang berjudul "Perancangan *Board Game* Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun" memiliki tujuan yaitu untuk memberikan suatu aktivitas melalui media permainan yang menarik dan menyenangkan untuk mengenalkan cita-cita dan ragam profesi kepada anak yang berusia 6 hingga 9 tahun. Media yang digunakan adalah papan permainan atau *board game* yang menyampaikan kepada target audience untuk mengenalkan berbagai cita-cita dan ragam profesi. Penelitian ini terdapat kesamaan pada tujuan dari perancangan, yaitu untuk memberikan yang kegiatan belajar yang menarik dan

menyenangkan melalui media permainan. Perbedaannya terletak pada pembahasan yang dipilih, penelitian tersebut membahas pengenalan cita-cita bagi anak. Sedangkan, penelitian ini akan membahas tentang pendidikan agama Islam yang bertemakan ‘Rukun Islam’.

Kedua, artikel yang berjudul “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun” oleh (Mufida, 2021) memiliki tujuan (1) Merancang permainan edukasi *board game* anak-anak. (2) Memberikan media permainan yang dapat dijadikan sebagai media belajar bahasa Inggris. Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah *board game* yang ditargetkan untuk anak usia 6 hingga 10 tahun. Konsep yang dirancang memiliki pembahasan bahasa Inggris yang dipelajari di sekolah dasar dengan menggunakan kartu untuk membaca dan menjawab pertanyaan. Kesamaan yang ada pada penelitian ini dapat dilihat pada pemilihan media *board game* yang dipilih sebagai media pembelajaran anak. Perbedaannya ada pada pembahasan yang diangkat, penelitian tersebut mengangkat tema Bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini membahas dengan tema pendidikan agama Islam.

Selanjutnya, jurnal yang berjudul “Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun” oleh (Dliyaulhaq, 2021). Penelitian ini memiliki kesamaan pada pembahasan pendidikan agama Islam serta target perancangan *board game* sama-sama ditujukan untuk anak yang berusia 9-12 tahun. Perbedaannya terletak pada jenis topik yang diangkat, pada penelitian tersebut mengangkat tema ‘Tokoh Nabi’, sedangkan perancangan ini akan diangkat tema ‘Rukun Islam’.

Berdasarkan pada perancangan tersebut dapat disimpulkan bahwa *board game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Efektivitas media *board game* sebagai media pembelajaran juga dibuktikan dari berbagai penelitian. Berdasarkan hasil penelitian (Lee & Laster, 2012; Ratminingsih, 2014) kegiatan belajar melalui *board game* mampu memberikan semangat anak untuk berpartisipasi aktif dan tertantang untuk

memahami agar dapat memecahkan masalah dalam permainan. Selain itu, penggunaan *board game* dapat meningkatkan kemampuan mengingat istilah-istilah dan konsep utama, seperti kosakata yang terkait tema. Penelitian yang dilakukan oleh (Permanda, 2020) juga membuktikan bahwa *board game* mampu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta siswa dapat memiliki kesempatan untuk menyelesaikan masalah melalui soal yang diberikan dalam *board game*.

METODE PENELITIAN

Menurut (Sugiyono, 2016) pada dasarnya penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menentukan cara menggali, mengumpulkan, mengolah, serta menganalisis data hasil penelitian.

Data primer diperoleh dari survey yang dilakukan kepada anak usia kisaran 9-12 tahun yang beragama Islam sebagai target sasaran. Selain itu, data juga diperoleh melalui wawancara guru sekolah serta orang tua dari anak tersebut, selaku orang terdekat yang berperan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

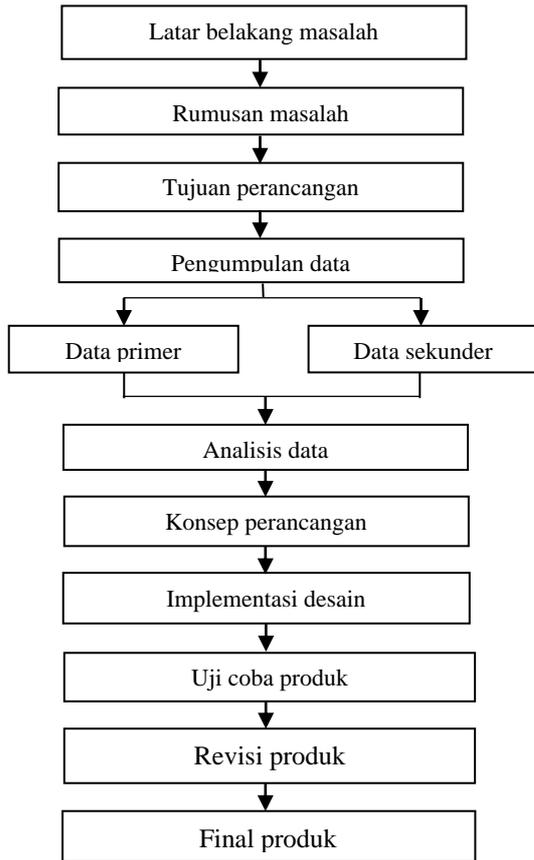
Data sekunder didapat melalui pengumpulan data-data dari artikel, internet, jurnal, buku-buku yang relevan dengan topik penelitian ini.

Skema Perancangan

Latar belakang yang telah diuraikan pada penelitian ini, penulis dapat merumuskan masalah terhadap konsep dan proses perancangan media permainan yang dapat digunakan sekaligus sebagai media pembelajaran agama Islam bagi anak. Melalui rumusan masalah tersebut akan mendapatkan suatu tujuan yang akan dicapai serta manfaatnya dalam perancangan.

Untuk mencapai tujuan perancangan ini, data yang dicari, dikumpulkan, dan diolah dari hasil observasi, wawancara, serta media pendukung dari artikel dan sumber lain yang relevan untuk dianalisis. Setelah mendapatkan konsep, tahap selanjutnya mencari referensi visual, pewarnaan, tipografi dan unsur lainnya. Kemudian, dirancanglah sebuah produk *board*

game sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang telah dirumuskan pada tahap implementasi desain. Desain produk tersebut nantinya akan diuji kepada target sasaran *board game* tersebut.



Skema 1. Skema Perancangan
(Sumber: Putri, 2023)

Desain produk akan melalui proses uji coba untuk menilai efektivitas dan efisiensi sistem kerja. Selanjutnya pada tahap akhir, desain produk yang telah melewati proses uji coba mendapatkan nilai efektif dan layak sehingga dapat diproduksi.

Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung kepada *target* audiens, yaitu anak-anak berusia 9-12 tahun untuk mengamati perilaku anak, cara mereka bermain dan belajar, cara interaksi anak dengan orang

disekitarnya, dan hal yang menjadi ketertarikan anak-anak.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada responden yang ada disekeliling anak dan berperan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu orang tua anak dan guru sekolah. Pengumpulan data melalui metode ini adalah dengan mewawancarai responden yang bersangkutan, seperti anak-anak, guru sekolah dasar, serta orang tua dari anak-anak.

3. Studi Literatur

Pengumpulan data melalui studi literatur digunakan untuk mendapatkan data-data mengenai teori, *board game*, target sasaran, serta hal lainnya yang relevan dengan topik perancangan. Dalam perancangan ini juga menggunakan buku paket Pendidikan Agama Islam yang digunakan sehari-hari oleh anak Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai acuan dalam penggunaan materi pembelajaran.

Metode Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan 5W + 1H (*what, who, when, where, why, how*) untuk mengetahui:

1. (*What*) Apa karya yang dihasilkan melalui perancangan?
2. (*Who*) Siapa yang menjadi target perancangan?
3. (*When*) Kapan waktu yang tepat untuk menggunakan *board game*?
4. (*Where*) Dimana *board game* akan digunakan?
5. (*Why*) Mengapa perancangan *board game* ini dibuat serta alasan yang melatarbelakangi perancangan?
6. (*How*) Bagaimana cara bermain *board game* sehingga dapat menjadi media pembelajaran sekaligus media permainan?

Validasi Materi

Validasi materi dilakukan dengan menunjukkan soal-soal yang telah dibuat dan menjelaskan tentang perancangan *board game*

kepada guru MI Darul Karomah di Sidoarjo, Dra. Maisaroh selaku validator materi.

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)

Indikator materi meliputi faktor (1) kesesuaian materi, (2) kesesuaian indikator, (3) kesesuaian tujuan belajar, (4) aktualitas materi, (5) interaktifitas media, (6) pemilihan kosakata, (7) tingkat kesulitan kosakata, (8) kedalaman materi, (9) ketepatan kosa kata, (10) kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep.

KERANGKA TEORETIK

Teori Rukun Islam

Para ilmuwan Islam mempercayai bahwa Islam mempunyai prinsip yang sempurna dalam membentuk kepribadian individu. Oleh karena itu ajaran Rasulullah dijadikan sebagai pilar-pilar dasar sebagai acuan hidup bagi umat Islam.

Kepribadian seseorang yang dibentuk melalui pendekatan Islam didasarkan pada lima pilar Rukun Islam yaitu, syahadat, salat, zakat, puasa, dan haji. Lima pilar ini dijadikan dasar seseorang untuk berperilaku sehingga nantinya orang tersebut akan memiliki pengalaman dan pembiasaan sesuai dengan ajaran Allah yang paling dasar.

Poin syahadat termasuk pendekatan secara lisan. Dengan adanya seseorang yang mengucapkan hal-hal baik berupa doa, dzikir, dan salat akan menjadikan pengingat bahwa semuanya adalah milik Allah. Salah satu pilar dasar Islam adalah Salat. Sikap dan gerakan salat melatih jiwa dan raga manusia untuk sadar akan derajat manusia dan Tuhan, tujuan hidup, perilaku yang diperbuat, dan hal lainnya. Puasa mengajarkan manusia untuk mengendalikan nafsu, utamanya nafsu perut dan nafsu biologis. Dengan puasa, Allah mengajarkan manusia berusaha untuk bersikap baik dan bersabar atas permasalahan yang terjadi dalam hidup.

Ajaran Islam menginginkan manusia untuk mencari rezeki yang halal dan berkah. Pada aspek zakat ini, manusia dilatih untuk mengelola materi yang dimiliki dengan menyisihkan sebagian hartanya untuk membersihkan dan mensucikan jiwa. Dengan hal ini, diharapkan manusia tidak hidup dengan tujuan harta. Haji merupakan ibadah haji yang menyempurnakan agama Islam. Saat melaksanakan haji, manusia akan mendapatkan balasan secara langsung sesuai dengan perilaku yang diperbuat. Adanya hal ini mengajarkan manusia untuk selalu mengingat kepada Allah dalam keadaan apapun. Allah memberikan pengalaman haji untuk menuntun manusia menjalani hidupnya (Nurjannah, 2014).

Media Pembelajaran

Menurut (Gagne & Briggs, 1979; Yaumi, 2018) media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. (Susilana & Riyana, 2008; Solekhah, 2015) mengutip bahwa media pembelajaran memiliki karakteristik secara umum diantaranya kesesuaian dengan tujuan, materi, karakter siswa, gaya belajar siswa, serta kondisi lingkungan.

Sejalan dengan hal itu, (Nugrahani, 2007) berpendapat bahwa media pembelajaran memudahkan pemahaman melalui penyajian materi yang menarik. Media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat, meningkatkan motivasi, stimulus kegiatan pembelajaran. Hingga memberikan kepuasan belajar.

Bermain dan Belajar Anak

Bermain merupakan kegiatan yang hampir setiap hari dilakukan anak-anak. Bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan kognitif, emosi, dan psikomotor. Manfaat dari perkembangan kognitif dapat dilihat melalui cara anak mengeksplorasi dan perbendaharaan kata, serta memahami konsep ruang, waktu, dan bentuk. Menurut (D. Singer & J. Singer, 1990; Retno Suminar, 2019) pengembangan kognitif diakomodasi dengan kegiatan bermain akan membantu anak untuk (1) mengembangkan prinsip objek, (2) memperluas

kosakata dan disambungkan dengan aktivitas, (3) mempelajari cara memecahkan masalah, dan (4) mengembangkan potensi berpikir.

Aspek perkembangan emosional yang akan muncul saat bermain adalah ketika anak mengekspresikan perannya dalam bermain dan ketika anak mengalami pertentangan saat bermain. Anak-anak yang mampu mengungkapkan emosi dan memiliki imajinasi yang baik akan lebih mampu mengerti emosi dirinya dan orang lain jika dibandingkan dengan anak-anak yang dominan kurang peduli saat bermain.

Bermain dapat mengembangkan dalam aspek perkembangan psikomotor kasar dan psikomotor halus. Perkembangan psikomotor kasar dapat dilihat dari cara anak melompat, berjalan, berlari, dan gerakan yang melibatkan otot lainnya. Sedangkan perkembangan psikomotor halus dapat diamati ketika anak memegang pensil, menyusun *puzzle*, bermain plastisin, serta kegiatan lainnya yang melibatkan mata dan tangan. Permainan yang dimainkan dengan sesuai usia anak akan memengaruhi kemampuan otak, gerak, dan keputusan anak dalam perkembangan berperilaku. Bermain dengan teman yang sesuai usia akan menimbulkan interaksi sosial dengan berbicara satu sama lain dan membuat kontak fisik.

Sejalan dengan teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain, anak akan memiliki kebebasan mengekspresikan diri untuk memecahkan permasalahan dengan teman bermainnya.

Board Game

Dalam artikel (Scorviano, 2010; Ansori, 2021) mendefinisikan *board game* sebagai jenis permainan dimana komponen permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang ditandai atau dibagi menurut aturan yang telah ditentukan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui website boardgame.id, *board game* biasanya dikenal dengan istilah *tabletop game*. Namun, inti dari definisi *board game* sendiri tetap sebagai permainan yang memiliki komponen berupa papan permainan di dalamnya.

Fungsi dan peranan *board game* yang disebutkan pada artikel adalah sebagai berikut:

(1) Peraturan yang ada akan membentuk alur permainan dan mengajarkan kedisiplinan, (2) Bermain *board game* akan menimbulkan interaksi sosial antar pemain, (3) Pemain akan mendapatkan pengalaman dan pembelajaran dari permainan, (4) *Board game* meminimalisir penggunaan gadget.

Menurut (Jeffrey P. Hinebaugh, 2009; (Chiong et al., n.d.) juga disebutkan jenis *board game* yang dikategorikan sebagai berikut: (1) *War Game* permainan yang bertujuan untuk mengalahkan lawan, (2) *Race Game* permainan yang bertanding untuk mencapai garis *finish* tercepat, (3) *Alignment Game* permainan yang bertujuan membuat sebuah garis pada papan. Sedangkan menurut Robert Charles Bell (2008) jenis *board game* digolongkan seperti berikut: (1) *Strategy Game* permainan yang dimainkan banyak pemain dan mengandalkan strategi untuk memenangkan permainan, (2) *Eurogames* permainan yang fokus pada strategi dan keahlian, (3) *Roll and Move* permainan yang menggunakan dadu sebagai acuan keberuntungan bermain, (4) *Trivia* permainan yang mengandalkan kecepatan menjawab untuk menjadi pemenang, (5) *Word Game* permainan yang melatih otak untuk mengatur kosakata.

Layout Dalam Perancangan Board Game

Penataan letak (*layout*) dalam mendesain *board game* yang digunakan sebagai media pembelajaran perlu diperhatikan. Unsur visual yang tampak tidak boleh sampai mengganggu konsentrasi anak ketika bermain sehingga terjadi kebingungan.

Menurut (Anggraini & Nathalia, 2018) dalam mendesain, seorang desainer perlu memerhatikan prinsip desain untuk mendapatkan pesan visual yang komunikatif, efisien, dan efektif. Prinsip-prinsip desain tersebut yaitu:

1. Keseimbangan (*balance*)
Pembagian antara kanan dan kiri, atau atas dan bawah harus memiliki keseimbangan secara visual.
2. Irama (*rhythm*)
Irama yang dimaksud adalah penyusunan elemen desain secara berulang dan konsisten. Bisa secara pengulangan, atau variatif.

3. Penekanan (*emphasis*)
Penekanan atau dominasi memberikan unsur yang menonjol sebagai pusat perhatian pada karya desain.
4. Kesatuan (*unity*)
Karya desain yang memiliki kesatuan dalam warna, bidang, ilustrasi, dan tipografi akan selaras dipandang.

Ilustrasi

Berdasarkan hasil penelitian (Richard Mayer, 2005; Wahyu Tri Wardani, 2010) dalam konsep sains, ilustrasi dapat mendukung siswa untuk memahami sesuatu. Sejalan dengan itu, gambar akan lebih mudah diingat daripada mengingat kata-kata. Ilustrasi yang menarik dan diterapkan pada media pembelajaran akan membantu anak untuk menerima informasi yang ada dalam ingatannya. Gaya ilustrasi yang diterapkan pada *board game* ini adalah ilustrasi kartun. Pada umumnya anak lebih mudah menerima ilustrasi kartun karena mereka lebih sering melihatnya di buku, acara kartun, dan media lainnya.

Warna

(Wichmann *et. al.*, 2002; Wahyu Tri Wardani, 2010) menyimpulkan bahwa warna dapat mendukung sistem visual untuk menganalisis gambar dengan lebih efektif dan efisien, pengenalan objek, penggolongan objek, serta menciptakan persepsi yang baik.

Pemilihan jenis warna dingin dan hangat akan menyampaikan kesan yang berbeda. Warna dingin akan menimbulkan persepsi santai, tenang dan bebas karena bersifat fleksibel. Sedangkan warna hangat akan memberikan kesan aktif, optimis, kuat, dan bersemangat.

Penerapan warna pada perancangan *board game* ini tidak hanya berfungsi untuk menciptakan suasana emosional, namun juga menarik perhatian anak, memberikan stimulus untuk semangat beraktivitas, dan memberikan evaluasi pada perkembangan anak (Mayang Sari, 2004).

Tipografi

Pengelompokan jenis huruf dalam pengembangan media pembelajaran dibagi menjadi 6, yaitu (1) media yang tidak

diproyeksikan (*nonprojected media*), (2) media yang diproyeksikan (*projected media*), (3) media audio (*audio media*), (4) media video dan film (*motion media*), (5) pembelajaran dengan komputer (*computer-mediated instruction*), dan (6) multimedia dan hypermedia berbasis komputer (*computer-based multimedia and hypermedia*). Pada media pembelajaran melalui *board game* ini termasuk pada jenis pembelajaran *nonprojected media*, karena berbentuk cetak.

Penerapan tipografi pada *board game* ini harus memerhatikan beberapa faktor, salah satunya *readability* dan *legibility*. Melalui jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca, tentunya berpengaruh pada kecepatan pemahaman anak. Huruf yang memiliki ukuran kecil akan sulit dibaca dan hal ini akan menghambat anak untuk memahami teks. Salah satu jenis huruf yang memiliki *readability* dan *legibility* yang tinggi adalah sans serif. Jenis huruf sans serif mempunyai jarak antar karakter sehingga memudahkan ketika dibaca (Purnama, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengumpulan Data

a. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada anak sekolah dasar dengan rentang usia 9-12 tahun, diperoleh data bahwa anak menyukai bermain dan berinteraksi bersama teman yang seusianya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru sekolah yaitu, Dra. Maisaroh selaku pengajar di MI Darul Karomah Sidoarjo. Hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa anak lebih memahami informasi yang diperoleh ketika sedang berinteraksi dibanding harus mendengarkan penjelasan guru ataupun membaca buku. Pada wawancara yang dilakukan kepada orang tua anak, didapatkan hasil bahwa anak lebih aktif ketika kegiatan belajar dilakukan secara interaktif. Orang tua juga mengatakan bahwa mereka memiliki permasalahan dalam proses pembelajaran di rumah.

Mereka tidak memiliki pemahaman mengenai strategi dan media yang efektif dalam proses pembelajaran, sehingga anak bosan ketika belajar di rumah.

c. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data-data mengenai teori *board game*, teori media pembelajar, target sasaran, serta hal lainnya yang relevan dengan topik perancangan. Dalam perancangan ini juga menggunakan buku paket Pendidikan Agama Islam yang digunakan sehari-hari oleh anak Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai acuan dalam penggunaan materi pada *board game*.

Studi Referensi



Gambar 1. *Islamic Fun Learning Game*
Sumber: (www.shopee.com)

Produk tersebut adalah *board game* yang berjudul *Islamic Fun Learning Game*. *Home industry* perakitan mainan anak, el-Hana *Learning Kit* yang berpusat di Jakarta, memproduksi *board game* tersebut pada tahun 2019. Produk berisi pengetahuan Islam yang membahas sejarah Islam, *sirah* nabi, dan Ramadan. Produk ini akan dijadikan sebagai studi referensi dalam perancangan ini yang dikembangkan menjadi *board game* dengan topik rukun Islam.

Materi yang diangkat pada *Islamic Fun Learning Game* tidak memiliki fokus, sehingga, pada perancangan *board game* ini akan dikembangkan dengan mengangkat materi ‘Rukun Islam’. Lalu, pada *board game* tersebut

memiliki kartu permainan yang berisi pertanyaan dan jawaban dapat dilihat melalui buku petunjuk permainan. Hal ini akan mengurangi tingkat fokus anak ketika melihat jawaban, sehingga bisa melihat jawaban untuk pertanyaan lainnya. Melalui permasalahan tersebut, maka akan dibuat inovasi pada perancangan *board game* ini yaitu, jawaban dapat dilihat pada kartu yang berisi pertanyaan. Kartu pertanyaan tersebut akan dibacakan oleh pemain lainnya untuk mengetahui jawaban yang benar. Dengan begitu, maka akan ada interaksi sesungguhnya, tidak hanya sekadar bermain saja.

Hasil Analisis Data

Pada hasil analisis data yang menggunakan metode 5W+1H, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat dari *board game* Rukun Islam ini dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Rukun Islam yang telah diajarkan di sekolah. Selain itu, melalui *board game* ini diharapkan bisa gunakan untuk melatih keaktifan anak untuk berinteraksi serta mampu menyelesaikan masalah.

Board game ini dapat digunakan ketika pelajaran agama Islam di sekolah, sehingga guru dapat memberikan media pembelajaran yang berbeda dari biasanya. *Board game* ini juga dapat dimainkan saat memiliki waktu luang di rumah bersama teman, ataupun keluarga untuk mengevaluasi pembelajaran di sekolah.

Target sasaran dari *board game* ini adalah anak-anak yang berusia 9 hingga 12 tahun yang dikisarkan kelas 4-6 sekolah dasar. *Board game* ini menargetkan orang-orang yang beragama Islam di wilayah perkotaan maupun pedesaan Sidoarjo-Surabaya. Selain itu, guru maupun orang tua juga menjadi target dari perancangan *board game* ini karena menjadi sosok untuk mengarahkan aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Alasan perancangan *board game* yang bertema Rukun Islam ini dibuat supaya anak, guru, serta orang tua bisa memiliki alternatif dan inovasi dalam pembelajaran agama Islam. Media permainan *board game* ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena didukung oleh visual yang menarik serta dapat mendorong anak untuk aktif berinteraksi dengan lawan bermain.

Target Perancangan

Berdasarkan hasil analisis data, karakteristik target perancangan adalah sebagai berikut:

- a) Demografis
Anak-anak berusia 9-12 tahun, pendidikan kelas 4-6 SD, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dan beragama Islam.
- b) Geografis
Wilayah Sidoarjo-Surabaya.
- c) Psikografis
Anak-anak yang menyukai aktivitas bermain dan senang menghabiskan waktu bersama teman-temannya.
- d) Behaviouristik
Anak-anak yang sedang mempelajari Rukun Islam dan antusias untuk belajar serta bermain bersama.

Topik Pembahasan Permainan

Board game yang bertema Agama Islam ini memiliki topik yang fokus pada bidang Rukun Islam. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, anak-anak cenderung jenuh dengan cara penyampaian materi di sekolah. Sehingga dengan adanya *board game* ini, bisa menjadi media pembelajaran sekaligus media permainan yang membuat anak-anak mampu memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Judul Permainan

Judul *board game* ini adalah ‘5 Pillars of Islam’ yang memiliki arti lima pilar dalam Islam atau sama saja disebut dengan rukun Islam. Judul tersebut dipilih supaya orang yang membacanya langsung mengetahui bahwa *board game* ini membahas rukun Islam.

Komponen Permainan

1. Papan permainan
Papan *board game* berbentuk persegi dengan kotak-kotak permainan yang disusun hingga membentuk ilustrasi masjid sebagai identitas visual *board game*.
2. Pion permainan
Pion permainan terdiri dari 2 karakter laki-laki dan 2 karakter perempuan.
3. Dadu
Dadu berjumlah 1 buah dan digunakan untuk mengetahui jumlah langkah

sehingga dapat menjalankan pion permainan.

4. Token koin
Token koin bisa didapatkan ketika pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Token berjumlah 100 buah.
5. Kartu pertanyaan
Kartu pertanyaan terdiri dari empat jenis, yaitu kartu Syahadat, Salat, Zakat, Puasa, dan kartu Haji & Umrah. Masing-masing jenis kartu berjumlah 20 lembar. Kartu pertanyaan ini berisi pertanyaan yang disertai jawaban.
6. Kartu ‘SKIP’
Kartu ini dapat diperoleh jika pemain menukarkannya dengan 5 koin. Kartu ini bisa digunakan sebagai kesempatan untuk melewati pertanyaan dan hanya dapat dipakai satu kali. Kartu ‘SKIP’ berjumlah 10 lembar.
7. Buku instruksi permainan
Buku ini berisi tentang isi kotak *board game*, aturan bermain, cara bermain, serta fungsi berbagai komponen yang ada pada *board game*.

Alur Permainan

1. Siapkan papan permainan beserta komponen lainnya, kemudian acak kartu dan letakkan pada papan permainan.
2. Bagikan pion ke setiap pemain dan letakkan pada kotak ‘MULAI’ yang ada di papan permainan. Kemudian lempar dadu untuk menentukan urutan bermain. Angka dadu yang terbesar, akan mendapat giliran pertama.
3. Pemain pertama melempar dadu untuk menjalan pion sesuai hasil angka dadu yang didapatkan.
4. Ketika pemain pertama berhenti di salah satu kotak ‘Rukun Islam’, maka kartu yang berisi pertanyaan akan dibacakan oleh pemain sesuai urutannya.
5. Apabila pemain bisa menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain akan mendapatkan 1 koin. Jika tidak bisa menjawab, pemain tidak mendapatkan apapun. Jawaban dapat dilihat pada kartu tersebut.

6. Apabila pemain berhenti di kotak 'LEBARAN', maka pemain berhak mendapatkan 5 koin.
7. Bila pemain berhenti di kotak 'LEMPAR DADU', maka pemain mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu lagi.
8. Pemain dapat menukar 5 koin yang dimiliki dengan kartu 'SKIP' yang berfungsi untuk melewati 1 pertanyaan.
9. Permainan berakhir apabila ada salah satu pemain yang berhasil menyentuh kotak 'SELESAI'.
10. Pemain dengan jumlah koin terbanyak yang akan menjadi pemenang permainan.

Konsep Visual

Gaya Desain dan Ilustrasi *Board Game*

Gaya ilustrasi yang dipilih untuk *board game* ini adalah gaya *flat design*. Alasan pemilihan gaya tersebut supaya ilustrasi mudah dicerna dengan cepat sehingga dapat dipahami dan diterima oleh anak-anak. Ilustrasi kotak-kotak permainan pada *board game* menggambarkan sebuah masjid. Latar belakang papan permainan ini mengilustrasikan padang pasir yang digambarkan dengan nuansa warna cokelat, tebing batu, serta gurun pasir. Tujuan pemilihan ilustrasi ini untuk mendukung topik dari *board game* yang bertema Islam. Suasana padang pasir ini dapat mengajak pemain turut merasakan kondisi di Arab Saudi.



Gambar 2. Referensi Karakter Pion *Board Game*
(www.muslim.okezone.com)
(www.instagram.com/filmnussa)
(www.kutubukukartun.com)

Karakter pion pemain terinspirasi oleh kartun muslim yang digemari anak-anak saat ini yaitu Nussa Rara, Upin & Ipin, serta Riko *the Series*. Ilustrasi yang serupa dengan kartun tersebut mudah diterima oleh kalangan anak-anak.

Tipografi *Board Game*



Gambar 3. Tipografi *Board Game*
(Sumber: Putri, 2023)

Jenis tipografi yang digunakan pada *board game* ini adalah jenis tipografi sans serif. Pemilihan *font* yang diterapkan ada dua, yaitu *font* "Nunito" dan "Riffic". Karakteristik *font* "Nunito" memiliki ujung yang tumpul sehingga terlihat rapi dan mudah dibaca ketika diterapkan pada kartu pertanyaan, yang memiliki banyak kalimat. Sedangkan karakteristik *font* "Riffic" memiliki badan tebal sehingga memberikan kesan tegas. Jenis *font* ini cocok diterapkan pada bagian yang ingin ditonjolkan, seperti pada judul permainan, nama kotak permainan, dan judul kartu.

Layout *Board Game*



Gambar 4. Referensi *Layout Board Game*
(www.pinterest.com)

Layout board game ini terinspirasi oleh *board game* monopoli, namun pada perancangan *board game* ini dibuat kotak 'mulai' dan 'selesai'. Sehingga perbedaannya terletak dengan memiliki kotak awal dan akhir.

Warna *Board Game*

Warna utama yang diterapkan pada *board game* ini adalah warna coklat, warna yang mendukung ilustrasi tema *board game*. Namun, tetap menerapkan warna-warna cerah yang umumnya disukai anak-anak. Pemilihan warna ini memiliki tujuan supaya anak-anak tetap tertarik dengan *board game* dan tidak mudah bosan ketika bermain.

Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan selama tiga kali. Pada tahap uji coba pertama dilakukan dengan sketsa kasar *board game* beserta alur permainannya. Uji coba ini akan dilakukan oleh empat anak sekolah dasar yang berusia antar 9-12 tahun dan beragama muslim. Hasil yang didapatkan pada uji coba pertama adalah alur permainan yang kurang efektif. Alur permainan yang memperlambat jalannya permainan adalah ketika pemain tidak bisa menjawab akan mundur 1 kotak. Ternyata hal ini dapat menghabiskan waktu yang cukup banyak sehingga menyebabkan anak lebih mudah bosan. Maka alur permainan direvisi untuk diuji coba lagi guna mendapatkan permainan yang efektif dan efisien.

Pada tahap uji coba kedua menggunakan *prototype board game* dengan alur permainan yang sudah diperbaharui serta dengan target sasaran yang sama. Tahapan alur permainan diganti dengan, jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan maka tidak mendapatkan apapun. Uji coba kedua ini mendapatkan hasil bahwa alur tersebut ternyata efektif dan permainan berjalan dengan lancar. Namun, pada visualisasi kartu permainan ukuran *font* terlalu kecil, dan kurangnya bahasa latin juga dapat menghambat jalannya permainan. Sehingga *board game* ini perlu diperbaiki guna melancarkan jalannya permainan. Perubahan ukuran *font* pada kartu pertanyaan yang awalnya berukuran 10pt, diperbesar menjadi 12pt supaya lebih mudah terbaca. Lalu, penambahan bahasa latin pada huruf arab di kartu pertanyaan untuk mempermudah anak memahami bacaan. Serta mengubah beberapa kalimat yang kurang dimengerti anak pada buku instruksi permainan, menjadi kalimat dengan bahasa yang umum dan mudah dicerna anak.

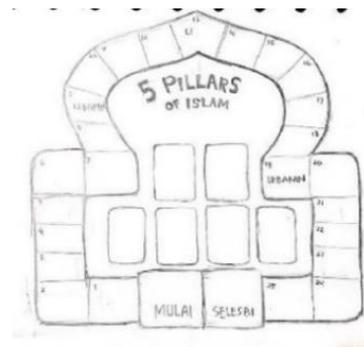


Gambar 5. Uji coba *board game* terakhir
(Sumber: Putri, 2023)

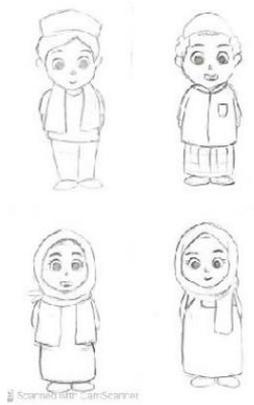
Pada tahap uji coba terakhir, media *board game* yang digunakan sudah dicetak final. Uji coba ini dilakukan oleh dua anak sekolah dasar berusia 10 dan 11 tahun yang beragama muslim. Uji coba terakhir ini membuktikan bahwa *board game* tersebut dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran rukun Islam. Media tersebut mudah digunakan dan dipahami sehingga anak lebih senang dan antusias ketika bermain.

Proses Perancangan

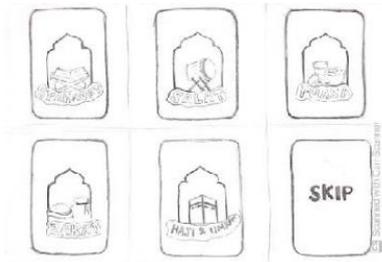
1. *Thumbnail*



Gambar 6. *Thumbnail board game*
(Sumber: Putri, 2023)



Gambar 7. *Thumbnail* karakter pion
(Sumber: Putri, 2023)



Gambar 8. *Thumbnail* kartu permainan
(Sumber: Putri, 2022)

2. *Tight Tissue*



Gambar 9. *Tight tissue* board game
(Sumber: Putri, 2023)



Gambar 10. *Tight tissue* karakter pion
(Sumber: Putri, 2023)

3. Implementasi Desain
a. Papan Permainan



Gambar 11. Desain board game
(Sumber: Putri, 2023)



Gambar 12. *Mock up* board game
(Sumber: Putri, 2023)

Desain *board game* ini berukuran 50cm x 50cm yang dapat dilipat menjadi empat. Bahan yang digunakan adalah duplex yang dilapisi oleh kertas stiker. *Board game* ini terdiri dari 23 kotak ‘rukun Islam’, 2 kotak ‘lebaran’, dan 1 kotak ‘lempar dadu’.

b. Kartu Pertanyaan



Gambar 13. Kartu pertanyaan
(Sumber: Putri, 2023)

Kartu pertanyaan terdiri dari 5 jenis kartu, dengan masing-masing jenis kartu berjumlah 20 lembar. Kartu ini berukuran 9cm x 6,5cm dengan bahan *art paper* 260gsm.

c. Kartu ‘SKIP’



Gambar 14. Desain kartu ‘SKIP’
(Sumber: Putri, 2023)

Kartu ‘SKIP’ ini memiliki ukuran yang sama dengan kartu pertanyaan, yaitu 9cm x 6,5cm dengan bahan *art paper* 260gsm.

d. Token Koin



Gambar 15. Token koin
(Sumber: Putri, 2023)

Bahan yang digunakan untuk token koin adalah akrilik dengan ukuran 3cm x 3cm yang dilapisi oleh kertas stiker.

e. Pion Pemain



Gambar 16. Implementasi desain karakter pion
Sumber: (Putri, 2023)

Pion pemain dicetak dengan bahan akrilik dengan ukuran 3cm x 2cm.

f. Buku Instruksi Permainan



Gambar 13. Buku instruksi permainan
(Sumber: Putri, 2023)

Buku instruksi permainan ini berukuran A5 yang dapat dilipat menjadi dua. Bahan yang digunakan adalah kertas *art paper* dengan ketebalan 150gsm.

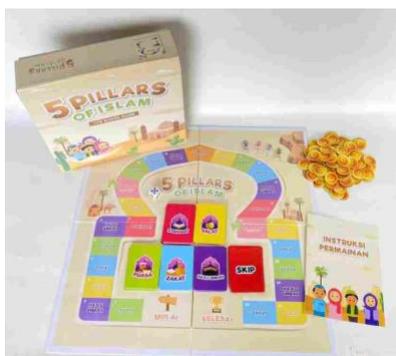
g. Kemasan



Gambar 17. Kemasan *board game*
Sumber: (Putri, 2023)

Kemasan *board game* ini berukuran 30cm x 30cm x 7cm yang dibuat dari bahan duplex dengan dilapisi kertas stiker.

h. *Board game* dan Komponennya



Gambar 18. *Board game* dan komponennya
Sumber: (Putri, 2023)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *Board Game* Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 9-12 Tahun memiliki tujuan untuk menghasilkan media alternatif pembelajaran rukun Islam untuk anak dengan menggunakan *board game*.

Berdasarkan pada pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa perancangan *board game* '5 Pillars of Islam' ini dapat menjadi media permainan sekaligus media pembelajaran rukun Islam bagi anak beragama

muslim sekolah dasar. *Board game* ini bisa dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran supaya anak lebih semangat untuk belajar dengan media yang menarik. Dengan menggunakan ilustrasi yang menarik, media *board game* ini akan menjadi media yang bermanfaat untuk anak, orang tua, serta guru. Selain memberikan pengetahuan rukun Islam, konsep permainan ini mengajak pemain untuk saling berinteraksi, sehingga anak tidak semata-mata bermain dan memahami ilmunya.

Setelah melalui proses perancangan dan pengembangan desain pada *board game*, kemudian dilakukan uji coba dalam skala kecil terbatas dan terbukti bahwa *board game* ini efektif dan efisien sebagai media pembelajaran rukun Islam pada anak. Dengan media ini, anak lebih antusias dan mudah memahami materi yang disajikan.

Dari penelitian ini, perancang dapat menyarankan kepada guru dan orang tua untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran supaya anak lebih antusias ketika belajar. Bagi perancang selanjutnya, hendaknya memperhatikan prosedur dan teknis yang akan dilakukan serta perlunya menggali lebih dalam tentang rukun Islam supaya informasi yang diberikan sesuai dengan ajaran Islam.

REFERENSI

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual* (2018th ed.). Nuansa Cendekia.
- Ansori, M. W. (2021). Perancangan Board Game Kewania Serial Adventurer Sebagai Parental Bonding Tool. *Barik*, 2(2), 16–30. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/40919>
- Chiong, M. C., Artawan, C. A., Wahyudi, A. T., Studi, P., Komunikasi, D., Seni, F., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (n.d.). *Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*. 1–9.
- Dliyaulhaq, M. A. (2021). Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Barik*, 2(3), 258–272. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42334>

- Mayang Sari, S. (2004). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Dimensi Interior*, 2(1), 22–36.
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16244>
- Mufida, A. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 8(2), 132–146.
- Nasrulloh, M., Noviadji, B. R., & Kristalydia, I. (2019). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun. *Artika*, 3(1), 18–30.
<https://doi.org/10.34148/artika.v3i1.216>
- Nugrahani, R. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Lembaran Ilmu Pendidikan*. 35–44.
- Nurjannah, N. (2014). Lima Pilar Rukun Islam Sebagai Pembentuk Kepribadian Muslim. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 11(1), 37–52.
<https://doi.org/10.14421/hisbah.2014.111-03>
- Permanda, T. P. :Wahyudi. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *JSD:Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24.
- Purnama, S. (2012). Huruf dalam Mendesain Media. In *Kompasiana* (pp. 1–8).
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Jurnal Institusi Misbahul Ulum*, 1(2), 109–121.
- Ratminingsih, N. M. (2014). *Implementasi board games dan pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa inggris*. 11, 19–28.
- Retno Suminar, D. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak* (1st ed.). Airlangga University Press.
- Sholeh, M. (2018). *Problematika Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.pdf*. 39–48.
- Solekhah. (2015). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SD N Babarsari. *Teaching and Teacher Education*, 12(1), 1–17.
<http://dx.doi.org/10.1080/01443410.2015.1044943>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.581>
<https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/2547ebf4-bd21-46e8-88e9-f53c1b3b927f/language-en>
<http://europa.eu/>
<http://www.leg.st>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Vol. 19, Issue 1).
- Suwardani, S., Nugrahani, R., & Wibawanto, W. (2021). *Desain Board Game ‘Dolanan Yuk’ Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional*. 2(1), 21–32.
- Tafsir, A. (2017). *Pendidikan Agama dalam Keluarga* (E. Kuswandi (ed.); 1st ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Wahyu Tri Wardani, M. (2010). *Efektivitas Ilustrasi Gambar Berwarna Dalam Mengingat Kembali Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 5–7.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. Sirate, Fatimah Sangkala (ed.); 1st ed.). Kencana.