PERANCANGAN BOARDGAME GAYA HIDUP BEBAS SAMPAH SEBAGAI *GAME BASED LEARNING* SD DI KAB.BANDUNG

Fetty Fitriani Sukmana[1], Sri Soedewi[2] dan Asep Kadarisman[3]
[1,2,3] Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
fettyfitrianis@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id, asepkadar@telkomuniversiti.ac.id

Abstrak : Kurangnya penggunaan media pembelajaran, dapat mengurangi tingkat pemahaman peserta didik. Pendidikan di Indonesia setiap tahunnya memiliki masalah literasi dan numerasi, hingga berakibat mengalami lost learning dan crisis learning. Kurikulum merdeka, khususnya Penguatan Profil Karakter Pancasila, mengharuskan guru menggunakan media pembelajaran, agar pendidikan berpusat pada keaktifan peserta didik. Melalui perancangan media pembelajaran boardgame dengan judul ”Gaya Hidup Bebas Sampah“, pemahaman dan daya ingat peserta didik akan semakin meningkat. Media pembelajaran berbasis permaianan papan atau boardgame, membantu guru dalam menerapkan Projek Penguatan Profil Pancasila. Dengan tema yang sesuai dengan Projek Penguatan Profil Pancasila, yaitu gaya hidup berkelanjutan
Kata kunci: Desain, Media, Permainan, Papan Permainan

Abstract: *Lack of use of learning media can reduce the level of understanding of students. Education in Indonesia every year has literacy and numeracy problems, resulting in lost learning and crisis learning. The independent curriculum, especially Strengthening the Pancasila Character Profile, requires teachers to use learning media so that education is centered on student activity. Through the design of board game learning media with the title "Waste Free Lifestyle", students' understanding and memory will increase. Board game-based learning media or board games, assist teachers in implementing the Pancasila Profile Strengthening Project. With a theme that is in accordance with the Pancasila Profile Strengthening Project, namely a sustainable lifestyle*
Keywords: *Design, Media, Games, Boardgame*

PENDAHULUAN

Kurangnya penggunaan media pembelajaran sekolah dasar menjadi kendala. Peserta didik sekolah dasar memerlukan benda untuk memahami pembelajaran secara konkret. Teori Kerucut Pengalaman yang dibuat oleh Edgar Dale, mengenai pemahaman materi dengan melibatkan peserta didik, memiliki tingkat pemahaman yang konkret. Permasalahan guru mengenai kurangnya media pembelajaran sangat beragam. Adapun permasalahan tersebut terdiri dari; (1) Guru merasa repot menggunakan media pembelajaran, (2) Memerlukan biaya yang mahal, (3) Tidak bisa menggunakan media pembelajaran, (4) Media Pembelajaran tidak tersedia, (4) Pengharagaan penggunaan media pembelajaran yang kurang (Mahendra, Apriza and Rohmani, 2022). Indonesia memiliki peringkat bawah dalam Programme for International Student Assesment atau PISA. Skor yang rendah ada pada kemampuan membaca, matematika, dan sains, atau dapat disebut kempampuan literasi dan numerasi. Sejalan dengan peringkat diatas, pendidikan di Indonesia mengalami learning loss atau ketertinggalan pembelajaran. Learning loss adalah kondisi kurangnya perolehan hasil belajar dan pemahaman terhadap pelajaran (Mahendra, Apriza and Rohmani, 2022). Kondisi ini semakin diperparah dengan adanya Pandemi Covid-19, yang mengakibatkan, minat belajar berkurang, peserta didik merasa jenuh, sehingga tidak memahami materi dengan baik. Selain learning loss, pendidikan di Indonesia mengalami learning crisis atau krisis pembelajaran, dan kesenjangan antar suatu kelompok atau daerah. Kesenjangan pendidikan terjadi akibat tenaga pendidik yang tersebar lebih banyak di perkotaan. Sedangkan di desa dan daerah terpencil kekurangan sumber daya pengajar. Kondisi ini menghambat penerapan prinsip Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, atau Sustainable Development Goals, yaitu “No One Left Behind”, dalam bahasa Indonesia memiliki makna “Tidak ada seorangpun yang Tertinggal” (bappenas, 2023).

Melalui Projek Penguatan Profil Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, serta Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, kualitas dan mutu pendidikan sekolah dasar di Indonesia seharusnya dapat ditingkatkan. Salah satu caranya adalah memperbanyak penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan, mampu mengakomodir peserta didik untuk memahami materi lebih baik. Seorang American Educator bernama Edgar Dale menyebutkan bahwa, kerucut pengalaman adalah kategori pemahaman pelajaran mengenai media dari pemahaman paling konkret, hingga pemahaman paling abstrak. Pengalaman media belajar dengan pemahaman paling konkret, adalah pengalaman belajar secara langsung, atau peserta didik lebih banyak terlibat dalam pembelajaran (Sari, 2019).

Media pembelajaran berupa permainan, melibatkan peserta didik sekolah dasar secara langsung, dan dapat meningkatkan pemahaman materi secara konkret. Melalui proses penyesuaian materi, serta keilmuan desain komunikasi visual,boardgame sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih konkret. Maka dari itu, boardgame “Bebas Sampah” dirancang sebagai media pembelajaran yang dapat dijadikan Projek Penguatan Profil Pancasila, dengan tema kehidupan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Data Hasil Observasi dan Wawancara

Sebelum melakukan kegiatan wawancara, diadakan kegiatan observasi terlebih dahulu di SD Waluya Kecamatan Cicalengka. SD Waluya sudah memiliki prestasi di bidang Adiwiyata, atau dapat dikatakan sebagai program praktik

melestarikan lingkungan. Namun, kendala yang dialami SD Waluya adalah, pelaksanaan nya yang tidak konsisten dan tidak terurus.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru dan pengawas SD Waluya, terdapat banyak faktor yang menyebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Salah satu nya adalah karakter peserta didik yang berbeda-beda. Selain itu, terkadang sekolah mendapat kendala lain seperti kurangnya anggaran untuk pengadaan media pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan pengawas Kab. Bandung, beberapa guru malas menggunakan media pembelajaran, dan kurang kreatif. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu psikolog di Psikologi Anahata menjelaskan bahwa anak memerlukan benda untuk memahami makna pembelajaran.

HASIL DAN DISKUSI

Kurangnya media pembelajaran, mempengaruhi peserta didik dalam pembelajaran. Maka dari itu, perlu dibuat media pembelajaran yang dapat mengakomodir seluruh peserta didik, dan tetap membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Pemilihan materi untuk perancangan *boardgame*, dipilih menyesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Salah satu karakteristik Kurikulum Merdeka adalah Penguatan Profil Pancasila. Peserta didik akan lebih banyak melakukan praktik yang berkaitan dengan nilai-nilai pelajar pancasila atau Projek Profil Penguatan . Pada saat pelaksanaan P5, terdapat beberapa jenis tema yang sudah disediakan Pemerintah. Salah satunya adalah tema gaya hidup bekelanjutan. Maka dari itu, *boardgame* dipilih berdasarkan tema pelajar pancasila.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan terdiri dari 3 kata. Yaitu ceria, mudah, dan menyenangkan. **Ceria** ditampilkan melalui pemilihan warna, ekspresi pada ilustrasi, dan perasaan yang dihasilkan para pemain saat memainkan *boardgame.* Selain ceria, permainan dapat dimainkan dengan **mudah. Menyenangkan,** artinya pemain akan merasakan pengalaman permainan yang menyenangkan.

Konsep Kreatif

Agar *boardgame* yang dirancang dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, dan membantu guru dalam Projek Penguatan Profil Pancasila dengan Tema Gaya Hidup Berkelanjutan, maka beberapa hal yang akan diterapkan pada proses perancangan *boardgame,* adalah penggunaan kata yang mudah dipahami, dan sederhana. Setelah penggunaan kata yang sederhana, ilustrasi dibuat untuk kebutuhan anak. Seperti penggunaan karakter-karakter yang ada pada *boardgame*, serta ilustrasi dan berbagai elemen desain yang mendukung minat anak sesuai usianya. Mekanisme permainan yang tidak terlalu rumit, mendukung *boardgame* menjadi lebih mudah dimainkan oleh anak.

Konsep Media

Media Utama

Tahap perancangan terdiri dari berbagai tahapan seperti *mindmap,* konsep narasi, mekanisme, referensi, dan aturan permainan, sketsa

Media Pendukung

Pendukung dari media utama *boardgame* adalah buku panduan, poster, x-banner.

Hasil Perancangan

Logo

Gambar 1 Logo Bebas Sampah
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Bentuk logo terinsipirasi dari simbol daur ulang. Sedangkan huruf-huruf yang memanjang, terinspirasi dari batang tumbuhan. Pemilihan warna hijau melambangkan alam. Sedangkan kuning melambangkan keceriaan, dan semangat.

Karakter

Karakter pada *boardgame* terdiri dari 5 orang anak, dan 1 tokoh yang terbuat dari kaleng daur ulang. Karakter-karakter ini akan dijadikan sebagai pion.

Gambar 2 Ilustrasi Pion Full Body
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Gambar 3 Pion Wajah
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Gambar 4 Karakter Maskot Kaleng Bekas
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Karakter maskot diatas bernama Numi. Numi merupakan kaleng daur ulang yang dijadikan tempat pensil. Numi berperan mengajak teman-teman untuk beralih menjalani kehidupan bebas sampah.

Boardgame

Gambar 5 Papan Permainan
Sumber: Fetty Fitriani Sukmana 2023

Permainan *boardgame* diatas terdiri dari 5 pemain. Dengan mekanisme *Dice Rolling, Role Playing, Story telling, dan Piece as Map.* Berikut aturan permainannya:

Fase Persiapan

1. Pemain menentukan giliran bermain secara adil, sesuai dengan kesepakatan
2. Pemain mendengarkan cerita yang ada pada buku, dan mempelajari cara memainkannya
3. Pemain menyiapkan pion ditempat yang telah disediakan, yaitu di tempat 'Start'.
4. Permainan siap dimulai

Fase Permainan Peraturan umum:

1. Pemain berjalan sesuai giliran, dengan karakter pion yang sudah dipilih.
2. Pemain wajib mengisi potongan demi potongan map, yang didapatkan sesuai cerita yang sudah disediakan
3. Jika pemain menginjak pion atau kejutan, pemain harus mengambil kartu yang disediakan.

Fase Permainan Usai

Permainan dapat dinyatakan selesai apabila:

1. Seluruh potongan map sudah tertutup
2. Pemain yang menang terdiri dari dua kategoti. Yaitu pemain yang paling banyak menutup potongan map yang hilang, atau pemain yang mendapat poin paling banyak.

Kartu

Gambar 6 Kartu Kejutan dan Poin
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Kartu menjadi komponen permainan yang diminati. Kedua kartu diatas membantu menambah dinamika permainan, agar lebih menantang. Untuk kartu kejutan, terdiri dari perintah untuk mundur, maupun maju. Sedangkan kartu poin memberi tambahan poin atau perintah untuk mengurangi poin.

Gambar 7 Kartu Bagian Depan
Sumber: Fetty Fitriani. 2023

Token

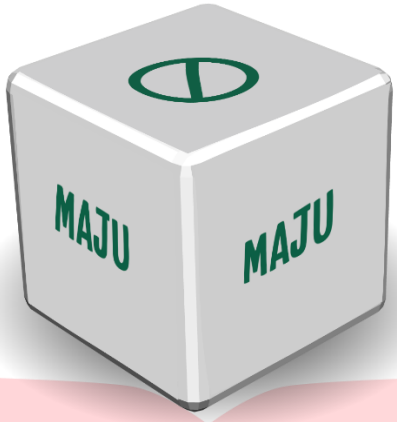
Gambar 8 Token
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Token adalah komponen *boardgame* yang berfungsi sebagai bagian dari *piece of map.* Token merah yang merupakan masalah, menyatu dengan *board*. Sedangkan token berwarna hijau terpisah dari *board*, disusun secara manual oleh pemain, berdasarkan cerita. Selain Token diatas, terdapat Token tambahan lain yang merupakan *reward* bagi pemain yang sudah berhasil mengubah token merah menjadi token hijau.

Gambar 9 Pion Reward

Sumber: Fetty Fitriani 2023

Dadu



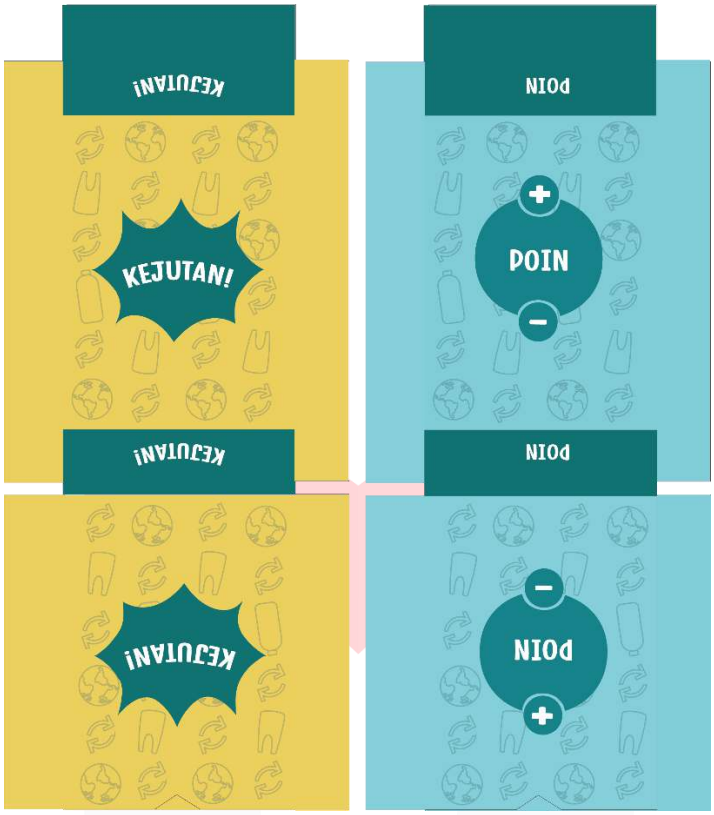
Gambar 10 Dadu
Sumber: Fetty Fitriani Sukmana 2023

Dadu terdiri dari keterangan maju, dan simbol untuk tetap diam ditempat.

Packaging

Gambar 11 Packaging bagian luar boardgame
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Packaging diatas berupa *packaging slide.* Didalam nya terdapat bagian-bagian masing-masing yang memuat tiap komponen *boardgame.*



Gambar 12 Packaging kartu
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Kartu memiliki *packaging* tersendiri. *Packaging* berfungsi sebagai pelindung kartu agar tidak kotor dan hilang. Dibawah ini adalah foto keseluruhan *boardgame* yang sudah dibuat.

Gambar 13 Boardgame
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Hasil Media Pendukung

Gambar 14 Poster untuk pameran
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Poster menjadi media pendukung jika diadakan pameran di bidang pendidikan.

Gambar 15 X-Banner
Sumber: Fetty Fitriani 2023

Jika dilihat dari jauh, X-Banner dapat terlihat dengan jelas dan dapat menarik perhatian pada acara-acara besar.

Gambar 16 Standee
Sumber: Fetty Fitriani Sukmana 2023

Standee dapat disimpan dibagian depan *booth* agar semakin menarik perhatian.

DAFTAR REFERENSI

Abdul Khobir. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif [Efforts to Educate Children Through Educational Games]." *Forum Tarbiyah* 7(2):195–208.

Aditya, Dimas Krisna, Moh. Isa Pramana Koesoemadinata, Syarip Hidayat, and Taufiq Wahab. 2018. "Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: BoardGame Project Based On Astrological System Of Kolenjer." 41(Bcm 2017):64–69. doi: 10.2991/bcm-17.2018.12.

Apsari, Diani, and Wibisono Tegar Guna Putra. 2021. "Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dalam Buku Cergam Anak 'Little Grey.'" *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)* 6(1):1. doi: 10.25124/demandia.v6i1.2743.

Azizah, Firli, Wara Pramesti, Fenny Fitriani, Universitas Pgri, and Adi Buana. 2022. "ANALISIS EDUCATION MAPPING TERKAIT PENGELOMPOKKAN KESENJANGAN PEMBANGUNAN PENDIDIKAN MENURUT PROVINSI

Program Studi Statistika , Fakultas Sains Dan Teknologi , * Corresponding Author Pendidikan Merupakan Salah Satu Faktor Dalam Pembangunan Negara . Akan T." 7(2):130–38.

Kemdikbud. 2022. "Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1–50.

KEMENDIKBUD, and BSKAP. 2022. "Surat Edaran Nomor 0574/H.H3/Sk.02.01/2023 Tentang Pendaftaran Implementasi Kurikulum Merdeka Secara Mandiri Tahun Ajaran 2023/2024." (021):2022–24.

Kemendikbudristek. 2022. "Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka." 1–37.

Mahendra, Yasinta, Berta Apriza, and Rohmani Rohmani. 2022. "Learning Loss Pembelajaran Calistung Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(6):9294–9303. doi: 10.31004/basicedu.v6i6.3798.

Male, Alan. 2007. "Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective." 216.

Masykur, Rubhan, ; Nofrizal, and ; Muhamad Syazali. 2017. "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Ejurnal.Iainlhokseumawe.Ac.Id* 8(2):177–86.

Mc Cannon, Desdemona, and Yadzia Williams. n.d. "Encyclopaedia of Writing and Illustrating Childrens Book - Desdemona Mc Cannon.Pdf."

Nuzulfa, Selma, and Sri Soedewi. 2021. "Perancangan Prototype Aplikasi Game Sebagai Media Informasi Protokol 3M Untuk Usia 6-12 Di Bogor." *Proceeding of Art & Design* Vol.8,No.6(6):3126.

Rustan, Surianto. 2013. *Font and Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sari, Puspita. 2019. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1(1):42–57.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Soedewi, Sri. 2019. "Identitas Visual Pada Signage System Di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall." *Waca Cipta Ruang* 5(2):379–87. doi: 10.34010/wcr.v5i2.2265.

Syaodih Sukmadinata, Nana. 2004. *Kurikulum Dan Pengembangan*. Kesuma Karya Bandung.

Vagansza. 2019. "Aquatico: Tumbuhkan Kepedulian Lingkungan [Game of the Week]." *Boardgame.Id*. Retrieved (https://boardgame.id/?p=56776).