

## PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF UNTUK ANAK-ANAK SD KASIH KARUNIA DI OEFAFI, KUPANG

**Golda N Waworuntu<sup>1</sup>, Maria Nala Damajanti<sup>2</sup>, Cindy Muljosumarto<sup>3</sup>**

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra

Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Email: goldawaworuntu.gw@gmail.com

### ABSTRAK

Dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa keduanya memiliki peran yang sangat penting, agar materi bisa tersampaikan dengan benar dan efektif. Siswa senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Adapun seringkali kegiatan di dalam kelas kurang bisa mendukung potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa kurang bisa menyerap materi dengan baik. Hal ini dikarenakan keterbatasan media edukasi yang dapat membantu proses belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media edukasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

**Kata Kunci:**

Media Pembelajaran, Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA), Permainan papan.

### ABSTRACT

*In teaching and learning process, both teachers and students have a very important role, so that the material can be conveyed correctly and effectively. Students like to play, move around, work in groups, and feel or do something directly. Often, the activities in class aren't able to support the potential that the students have, making them unable to absorb the material properly. This is due to the limited educational media which can help with the teaching and learning process. Therefore, we need an educational media that can support the teaching and learning process.*

**Keywords:**

*Learning media, Active Student Learning Methods "Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA)", Board games.*

### **Pendahuluan**

Berbagi ilmu tidak mengharuskan pelajar untuk datang ke tempat pendidikan. Adapun kegiatan yang dicetuskan dengan nama "Mission Trip" yang terdiri dari kata *Mission* yang lebih mengarah ke bagaimana kita membagikan injil lewat suatu kegiatan mengajar, membangun gedung sekolah, mempercantik sekolah, dan kata *Trip* yang berarti perjalanan. Biasanya aktivitas bermisi itu digambarkan sama seperti seorang misionaris yang pergi ke pelosok daerah dalam jangka waktu yang cukup lama. Tetapi karena program ini terdapat kata *Trip*, maka perjalanan *Mission Trip* tidak berjalan terlalu lama, hanya satu sampai dua minggu saja (Samuel, 2018). Dengan adanya dorongan dan keinginan Bu Ester selaku kepala koordinator pengurus Yayasan Kasih Karunia di Oefafi, Kupang, membuahkan hasil dengan dilakukannya kegiatan *Mission Trip* secara rutin per tahunnya sejak 2015 silam.

Anak-anak yang bersekolah di Sekolah Kasih Karunia merupakan anak-anak yang sangat aktif dan ceria. Meski daya ingat dan keinginan belajar mereka terbilang lemah. Metode pengajaran yang hanya dilakukan sesuai standart tanpa adanya kreatifitas dalam proses pembelajaran membuat anak-anak semakin malas belajar dan lebih memilih bermain. Data yang didapat melalui observasi, kemampuan siswa kelas 4 SD Sekolah Kasih Karunia setara dengan kelas 2 SD di Surabaya. Data ini didukung dengan hasil wawancara Bu Ester dan guru-guru sebagai pengajar yang menyatakan bahwa murid-murid pada umumnya lebih mudah putus asa, dalam arti, kurangnya keinginan untuk berjuang atas hal-hal yang mereka anggap sulit terutama dalam pelajaran. Menjelang ujian nasional, tingkat keinginan belajar anak-anak menurun. Mereka mulai bosan dan bermalas-malasan untuk belajar, terlebih dalam bidang matematika dan bahasa Inggris.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa seluruh tingkat pendidikan

mulai dari Sekolah dasar hingga Sekolah Menengah Keatas wajib menerapkan Kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2018/2019 (Budi, 2018). Sekolah Kasih Karunia menggunakan buku Tematik sebagai panduan belajar mengajar sesuai dengan Kurikulum 2013. Dengan adanya kesamarataan kurikulum yang diterapkan, maka seharusnya kemampuan belajar anak tidak jauh berbeda, tetapi realita yang ada di sana berkata sebaliknya. Media bantu yang mendukung proses belajar mengajar sebenarnya sudah ada, seperti *Scrabble* (permainan kosa-kata dalam bahasa Inggris). Hanya saja, anak-anak usia SD terlalu dini untuk memainkan permainan tersebut dikarenakan kosa kata bahasa Inggris yang masih minim, sehingga perlu adanya media edukasi lain yang dapat membekali anak-anak sejak dini sebagai dasar pengetahuan mereka sebelum menginjak jenjang yang lebih tinggi. Dengan strategi media edukasi yang tepat khususnya dalam pelajaran matematika dan bahasa Inggris, diharapkan anak-anak SD Kasih Karunia menjadi lebih giat lagi dalam belajar dan mudah menghafalkan pelajaran matematika dan bahasa Inggris.

Kurikulum SD Kasih Karunia menyatakan bahwa pada jenjang kelas 2 hingga kelas 5, anak-anak mulai memasuki tahap pembelajaran yang lebih dalam mengenai matematika dan bahasa Inggris. Hal ini menjadi dasar penentuan target perancangan, yaitu anak-anak usia kelas 2 hingga 5 SD.

### Metode Penelitian

Data yang digunakan untuk menyusun perancangan ini berasal dari data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapat secara langsung dari sumber data. Sedangkan Data sekunder adalah data yang didapat dari berbagai sumber yang ada.

Untuk mencari data primer, menggunakan 2 metode:

- Wawancara  
Mewawancarai peserta yang pernah mengikuti *Mission Trip* Kupang mengenai pengalaman mereka saat mengajar di yayasan Kasih Karunia, beserta ketua yayasan dan guru-guru Kupang tentang tingkat pemahaman anak-anak terhadap pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris yang diberikan.
- Observasi  
Hasil pengamatan langsung saat *Mission Trip* Kupang di bulan Januari 2019, tentang respon anak-anak yayasan Kasih Karunia saat belajar pelajaran Matematika perkalian dan Bahasa Inggris.

Sementara untuk mencari data sekunder, menggunakan 1 metode:

- Kepustakaan

- Mencari teori tentang cara mudah untuk menghitung dan berlogika matematika.
- Cara menghafalkan kosa kata dari kamus Bahasa Inggris.
- Media pembelajaran interaktif untuk anak usia kelas 2 hingga 5 Sekolah Dasar.

### Metode Analisa Data

Perancangan Media interaktif ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Dimana dalam pencarian data menggunakan metode analisa 5W+1H. Metode 5W+1H adalah metode dimana penelitian atau pencarian data berdasarkan 6 pertanyaan dasar yaitu Apa (*What*), Siapa (*Who*), Dimana (*Where*), Kapan (*When*), Mengapa (*Why*), dan Bagaimana (*How*).

### Konsep Perancangan

Perancangan media edukasi interaktif untuk anak-anak disajikan dalam bentuk *game* dengan penggunaan desain yang akrab dengan khas Kupang dan bisa *multi function*. *Multi function* yang dimaksudkan adalah *game* yang dapat dimainkan dengan lebih dari satu cara (misal bentuknya *board game* tetapi juga bisa dimainkan dengan langkah-langkah diluar dari aturan mainnya, sesuai kreatifitas pemain). Perancangan ini orientasinya tidak hanya agar anak-anak dapat menguasai Matematika dan Bahasa Inggris, melainkan juga untuk membangun rasa ketertarikan mereka dalam belajar. Perancangan ini berfokus pada pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris. Keseluruhan konsep *game* akan disesuaikan dengan target *audiece*, yaitu anak-anak usia kelas 2 hingga 5 Sekolah Dasar.

### Landasan Teori

#### Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Munadi, 2010, hal. 2).

Media pembelajaran terbagi menjadi 3 bahasa media, yaitu media audio, media visual, media audio visual.

##### a. Media Audio

Pembahasan tentang proses komunikasi pembelajaran dengan melibatkan empat unsur: (1) mendengar, (2) memperhatikan, (3) memahami, (4) mengingat, (Munadi, 2010, p. 58).

##### b. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar, tekstur, dan warna. Dalam media visual terdapat simbol pesan visual untuk pembelajaran memiliki prinsip kesederhanaan, keterpaduan, dan penekanan (Munadi, 2010, p. 81).

### c. Media Audio Visual

Media audio visual sangat membantu proses pembelajaran efektif. Hal ini dikarenakan apa yang terdengar oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja (Munadi, 2010, p. 113).

## Cara Belajar Siswa Aktif

Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) merupakan sebuah konsep cara belajar dengan melibatkan semua potensi yang dimiliki siswa.

Di dalam sistem yang demikian siswa memperoleh pengalaman belajar dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- Siswa *live-in* di dalam proses belajar-mengajar sehingga mereka menikmati pengalaman belajar itu dengan asyik. Keasyikan dalam pengalaman belajar membuat pengalaman belajar tidak terikat pada ruang dan waktu.
- Kegiatan belajar berjalan secara antusias. Keinginan mengetahui, mencari disertai dengan keyakinan pada diri sendiri berkembang di dalam proses belajar.
- Ada rasa kepenasaran diikuti dengan sikap *on the task*. Pengalaman belajar yang telah dikembangkan di dalam kelas akan diteruskan di luar kelas, baik dalam arti pengalaman belajar terstruktur maupun pengalaman belajar mandiri (Gulo, 2002, p. 71).

## Permainan Papan

Permainan papan adalah permainan yang dimainkan diatas papan dengan beberapa bagian dapat berupa kotak, lingkaran, atau bentuk lainnya yang digunakan sebagai tempat bermain. Permainan ini dimainkan minimal 2 orang.

Jenis permainan papan berdasarkan *genre* nya (Ziz, 2018) terdapat 6 *genre* yaitu:

- *Classic board game*  
*Classic board game* biasa dimainkan oleh para keluarga, dan memiliki *gameplay* yang sederhana. Biasanya permainan ini memiliki unsur ketergantungan terhadap keberuntungan yang besar, sehingga para pemain tidak perlu berpikir keras untuk bisa menang. Salah satu contoh permainan papan yang memiliki *genre* ini adalah ular tangga.

- *Euro-styles games*

*Euro-Styles* biasanya memiliki *goal* yaitu mengumpulkan *victory points* untuk menang. Bagi pemain yang bisa mengumpulkan poin yang paling banyak dialah yang menang. Salah satu contoh permainan papan yang memiliki *genre* ini adalah *Carcassone*.

- *Deck-building games*

*Deck Building Games* memiliki konsep permainan yang mirip dengan *Trading Card Games*. Hanya saja memiliki perbedaan yang dimana para pemain memiliki jenis *deck* yang sama. Contoh permainan papan yang memiliki *genre* ini adalah *Dominion*.

- *Abstract strategy games*

Catur, *checkers* adalah salah satu contoh permainan papan yang memiliki *genre* ini. Jenis *genre* ini biasanya menuntut para pemain untuk merancang strategi yang kompleks, dengan menempatkan bidak-bidak di tempat yang tepat. Sehingga salah satu pemain bisa memenangkan permainan.

- *Strategy games*

*Strategy games* adalah *genre* yang memiliki fitur yang lebih kaya dengan berdasarkan *Euro-Style games*. Biasanya *genre* ini memiliki kekuatan narasi yang sangat kuat dan penting, dimana hal tersebut akan mengarahkan kemana permainan akan berlanjut. Contoh permainan papan yang memiliki *genre* ini adalah *Risk*.

- *Card-based strategy games*

Layaknya *Strategy Games*, akan tetapi *genre* ini menggunakan kartu sebagai elemen utama dalam permainan. *Goal* dalam *genre* ini biasanya mengumpulkan *victory points*, mengumpulkan jenis kartu tertentu, atau mengalahkan pemain lawan untuk menang. Contoh permainan papan yang memiliki *genre* ini adalah *Munchkin*.

## Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan yang pada suatu bilangan. Matematika merupakan salah satu ilmu yang banyak di manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum matematika di gunakan dalam transaksi perdagangan, pertukangan, dll. Hampir di setiap aspek kehidupan ilmu matematika yang di terapkan.

Matematika memiliki tingkatan ilmu yang dipelajari. Ditingkat yang paling dasar matematika mempelajari 3 tingkatan ilmu, salah satunya adalah

tentang ilmu hitung. Ilmu hitung sudah diterapkan pada anak di usia Sekolah Dasar, baik kelas 1 dengan materi penjumlahan dan pengurangan, maupun kelas 2 keatas dengan materi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Pengerjaan hitung Matematika terdapat 5 aturan dasar (Hamid, 2014) yaitu:

- a. Bila dalam satu kalimat Matematika terdapat operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, maka yang dikerjakan terlebih dahulu adalah operasi hitung yang berada di depan.
- b. Bila dalam satu kalimat Matematika terdapat operasi perkalian dan pembagian, maka yang dikerjakan terlebih dahulu adalah operasi hitung yang berada di depan.
- c. Apabila dalam satu kalimat Matematika terdapat operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, maka dikerjakan terlebih dahulu adalah perkalian dan atau pembagian terlebih dahulu. Kalau perkalian atau pembagian sudah kita kerjakan, otomatis tinggal penjumlahan dan atau pengurangan yang akan kita kerjakan, bila masih ada keduanya (penjumlahan dan pengurangan), maka selanjutnya kita ikuti aturan nomor 1 di atas.
- d. Bila dalam satu kalimat Matematika terdapat operasi pangkat dan atau akar pangkat, maka pangkat dan atau akar pangkat harus dikerjakan terlebih dahulu.
- e. Bila dalam satu kalimat Matematika terdapat operasi hitung yang berada dalam tanda kurung, maka yang dihitung terlebih dahulu adalah yang berada dalam tanda kurung, dan pengerjaan selanjutnya mengikuti aturan pada nomor 1,2,3 dan 4.

## Bahasa Inggris

Seperti yang kita ketahui Bahasa Inggris adalah bahasa internasional, bahasa yang sangat penting sebagai alat komunikasi dengan bahasa lain di Dunia, sehingga bahasa tersebut seharusnya kita kuasai.

Dalam Tsebrota (2017) Bahasa Inggris juga memiliki dasar-dasar yang perlu dikuasai:

- *Vocabulary*  
*Vocabulary* atau kosakata sangat penting untuk pengembangan kemampuan dalam menguasai Bahasa Inggris. Kosakata yang harus dihafalkan dan dipahami mulai dari hal yang sangat sederhana terlebih dahulu. Mulai dari nomor, hari, bulan, kemudian berlanjut ke kegiatan sehari-hari.
- *Grammar*

- *Pronoun*

*Pronoun* atau kata ganti merupakan sebuah kata yang di gunakan untuk menggantikan kata benda (noun) baik berupa nama orang, hewan, benda, ataupun tempat. Contohnya adalah she, he untuk kata ganti yang menyatakan dia perempuan atau laki-laki. Kemudian it, that, this yang digunakan sebagai kata ganti hewan, benda dan juga tempat.

- *To be*

*To be* adalah kata bantu kerja yang terdiri dari *is, am, are* yang masing-masingnya memiliki pasangan dengan suatu subjek yaitu *I, you, we, they, she, he, it*. *To be* untuk *I* adalah *am*, selanjutnya (*you, we, they*) menggunakan *to be are*, dan (*she, he, it*) menggunakan *to be is*.

- *Tenses*

Ada 3 *tenses* yang perlu dikuasai sebagai dasar yaitu, *simple present tense (Subject + Verb1)*, *present continuous tense* yang menyatakan kejadian yang sedang berlangsung (*Subject + Tobe + Verb1-ing*), dan *simple past tense* yang menyatakan kegiatan lampau atau yang telah berlangsung (*Subject + Verb3*).

## Judul Permainan Papan

Judul permainan papan ini adalah *The Climber. The Climber* merupakan bahasa Inggris dari “Sang Pendaki”. Sesuai dengan latar belakang yang terletak pada cerita dalam permainan, dimana pemain berperan sebagai seorang pendaki gunung yang mendaki untuk menyelamatkan desa dari kekeringan akibat musim kemarau yang berkepanjangan, dengan membuat saluran air yang bersumber langsung dari mata air yang berada di puncak gunung.

Ketika seseorang mendaki, berarti ia sedang bergerak ke atas, dan pergerakan ke atas identik dengan hal positif. Di dalam permainan ini terdapat empat pendaki, tetapi hanya satu yang bisa mendaki hingga ke puncak. Oleh karena itu permainan ini diberi nama “*The Climber*”, dimana terdapat suatu perlombaan yang dilakukan untuk membuat perubahan ke arah yang lebih baik.

## Pembahasan

### Tujuan Kreatif

Percanaan ini diciptakan untuk membantu anak-anak SD Kasih Karunia di Oefafi, Kupang untuk menguasai Matematika dan Bahasa Inggris melalui

media edukasi interaktif yang dibimbing oleh peserta *Mission Trip* Kupang. Selain itu, perancangan ini juga diciptakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan dapat membantu siswa untuk lebih tertarik lagi untuk belajar tanpa ada rasa jenuh dalam proses belajar di kelas.

### Topik dan Tema

Perancangan permainan papan ini terfokus pada dua mata pelajaran yaitu matematika dan bahasa Inggris. Matematika membahas tentang berhitung dengan menggunakan metode penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, kemudian bahasa Inggris yang membahas mengenai *vocabulary* dan *grammar*. Topik dan Tema Pembelajaran yang diangkat adalah tentang kegiatan sosial untuk bertahan hidup yaitu misi untuk membuat saluran air yang bersumber langsung dari mata air yang terletak di dalam tebing di puncak gunung.

### Latar Belakang Cerita

Cerita dari permainan ini bertemakan tentang kepedulian. Selain berisi edukasi, permainan ini juga mengajak pemain untuk mau terlibat untuk peduli dan membantu sesama dengan cara membuat saluran air bersih yang di ambil langsung dari mata air yang berada di puncak gunung. Sehingga terbentuklah cerita yang mengisahkan tentang ke empat warga yang memiliki peran penting untuk sebuah desa yang terletak di kaki gunung. Ke empat warga tersebut adalah seorang petani, nelayan, guru, dan pedagang. Desa ini terkenal dengan musim kemarau yang sangat panjang. Disaat musim kemarau desa tersebut terlihat sangat kering, bahkan kuali yang biasanya menjadi tempat penampungan air warga desa tersebut pun kering. Para warga berinisiatif agar kekeringan tidak lagi terjadi meski sedang ditengah musim kemarau. Warga berencana untuk membuat saluran air yang bersumber langsung dari mata air yang terletak di dalam tebing di ujung puncak gunung sebelum musim kemarau tiba. Agar sampai ke mata air, warga harus mendaki gunung yang jaraknya bisa sehari-hari dari desa jika ditempuh dengan berjalan kaki. Dalam pendakian dengan jarak yang jauh, apakah warga dapat mencapai sumber mata air?

Kisah dalam cerita ini diambil dari kehidupan sehari-hari masyarakat Kupang. Dimana setiap karakter yang dipakai merupakan perwakilan dari profesi yang banyak ditekuni oleh masyarakat kupang. Misi untuk membuat saluran air adalah suatu fakta yang saat ini dialami oleh masyarakat pedalaman, dimana keadaan cuaca di sana menjadi alasan terjadinya kekeringan. Bahkan mereka harus berjalan bermil-mil untuk bisa mendapatkan air bersih.

### Karakteristik Target Audiense

Target perancangan yang dipilih adalah pelajar dengan karakteristik sebagai berikut:

- Geografis  
Bertempat tinggal di desa Oefafi, Kupang, Nusa Tenggara Timur
- Demografis  
Pelajar laki-laki dan perempuan, berada di bangku SD dan berusia 7-11 tahun, dengan strata ekonomi (SES) ABC
- Psikografis  
Siswa yang menyukai sistem poin dan memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Apa bila diberi sebuah misi maka akan dapat memicu semangat dan ketertarikan dari target perancangan. Selain itu siswa yang menyukai cara belajar sambil bermain, dimana siswa tidak mampu untuk fokus terlalu lama saat belajar.
- Behavior  
Siswa suka bermain, dan menyukai hal yang bersifat menantang. Siswa lebih tertarik dengan kegiatan yang tidak hanya duduk, mendengarkan dan menulis, melainkan menyukai aktivitas yang melibatkan seluruh anggota tubuh ikut aktif bergerak dan yang melibatkan dirinya dengan teman-teman kelompoknya.

### Menu Content

Permainan papan ini terdiri dari berbagai komponen sebagai berikut:

- a. *Guide book*
- b. Kotak permainan yang juga berfungsi sebagai papan permainan
- c. 4 Papan musim
- d. Dadu 6 sisi
  - Dadu angka
  - Dadu musim
- e. Kartu dan pion karakter
- f. Kartu misi petani, guru, nelayan, pedagang
- g. Kartu perintah matematika level 1&2
- h. Kartu perintah bahasa Inggris
- i. 3 Kantong persediaan
- j. Kepingan persediaan, *puzzle*, *nyawa*
- k. Pion hewan:
  - 4 komodo
  - 4 babi hutan
  - 4 kuda poni
- l. 2 Papan kepala desa

### Alur Kreatif

Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai warga yang memiliki profesi tertentu (petani, pedagang, guru, dan nelayan). Pemain harus berlomba untuk bisa sampai ke puncak gunung. Namun untuk sampai ke puncak gunung, ada misi, perintah, dan *puzzle* yang harus diselesaikan.

Berikut adalah cara bermain permainan “*The Climber*”:

- a. Permainan ini terdiri dari 4 pemain, dengan masing-masing karakter (petani, guru, nelayan, pedagang), dan 3 nyawa. Kemudian pemandu permainan yang berperan sebagai kepala desa.
- b. Sebelum memulai permainan, kepala desa harus mengocok dadu musim, untuk menentukan musim yang akan dipakai. Lalu dilanjutkan dengan pemain mengocok dadu angka untuk menentukan langkah.
- c. Saat melangkah, ada beberapa hal yang bisa terjadi. Jika pemain berhenti di kotak yang berisi hewan buas seperti komodo dan babi hutan yang muncul saat siang hari dan malam hari, maka pemain harus mundur 1 langkah. Tetapi jika pemain berhenti di kotak yang berisi hewan baik seperti kuda, maka pemain harus maju 1 langkah.
- d. Setiap kali berhenti, pemain harus membuka *mission card* (kartu misi) sesuai dengan musim yang sedang dijalankan. Lakukan apa yang diinstruksikan.
- e. *Mission card* akan menuntun pemain ke tiga pos. Pos tersebut adalah hutan, sungai, dan pondok tua. Di dalam pos-pos tersebut tersedia kepingan yang bisa didapatkan dengan mengambil *command card* (kartu perintah). Di dalam kartu perintah akan ada teka teki yang harus di jawab.
- f. Jika pemain mendapatkan kartu misi yang berisi perintah seperti “datangi kepala desa” maka pemain harus menemui kepala desa dan melakukan tantangan yang diberikan kepala desa.
- g. Jika misi terselesaikan, pemain akan mendapatkan kepingan persediaan yang ada didalam kantong persediaan untuk bertahan selama pendakian, selain itu pemain akan mendapatkan 1 nyawa agar dapat melanjutkan permainan.
- h. Jika misi gagal, maka ada dua kemungkinan yang bisa terjadi: pemain tetap ditempat dan menyelesaikan misi saat ronde berikutnya atau meninggalkan misi dan melanjutkan perjalanan dengan sisa nyawa yang dimiliki.
- i. Selain menyelesaikan misi, pemain juga harus menyusun *puzzle* yang tersembunyi dibalik keping persediaan.

- j. Rute perjalanan untuk sampai ke puncak gunung adalah dengan berjalan 1 putaran, kemudian barulah bisa naik ke puncak gunung.
- k. Pemain di nyatakan menang apabila bisa sampai ke puncak gunung terlebih dahulu dengan membawa susunan *puzzle*.
- l. Setiap kali pengocokan dadu, nyawa pemain akan hilang satu. Setiap pemain tidak boleh membiarkan nyawa pemain lain habis, jika nyawa salah satu pemain habis, maka permainan berakhir.

### Illustration Visual Design

Gaya ilustrasi yang akan digunakan adalah *cartoon characters*, dimana gaya ilustrasi yang akan digunakan adalah penerapan bentuk hewan yang dilebih-lebihkan atau hewan yang berperenampilan seperti manusia.



Gambar 1 Cartoon character

Sumber:

<https://www.pinterest.com/pin/7385904076167431>  
34/

### Color Tone

Warna memiliki karakter yang dapat membedakan siapa audiens yang menjadi sasarannya. Dalam perancangan ini, yang menjadi target audiens adalah anak-anak usia SD. Anak-anak tidak pernah lepas dari bermain dan keceriaan, oleh karena itu warna-warna yang dibutuhkan adalah warna yang memiliki nuansa cerah.



Gambar 2 Color tone

Dalam permainan papan ini mengambil tema tentang petualangan yang erat kaitannya dengan alam. Seperti yang kita ketahui alam terdiri dari tumbuhan, air, udara, cahaya, tanah, dan hewan. Oleh karena itu, warna-warna yang akan dipakai tidak akan lepas dari warna hijau, coklat, biru, hitam.

### Design Type

Font yang digunakan adalah "Nexa Rust Sans Black" yang tergolong dalam jenis *sans serif* dekoratif. "Nexa Rust Sans Black" memiliki jenis huruf yang tebal namun jika dilihat lebih dekat, garis pinggir huruf ini tidaklah tegap lurus melainkan berliuk-liuk. Jenis tipografi yang diambil adalah *sans serif* dekoratif menyesuaikan target audiens yang merupakan anak-anak usia SD kelas 2-5.

# THE CLIMBER

Gambar 3 Nexa Rust Sans Black font  
Final Artwork



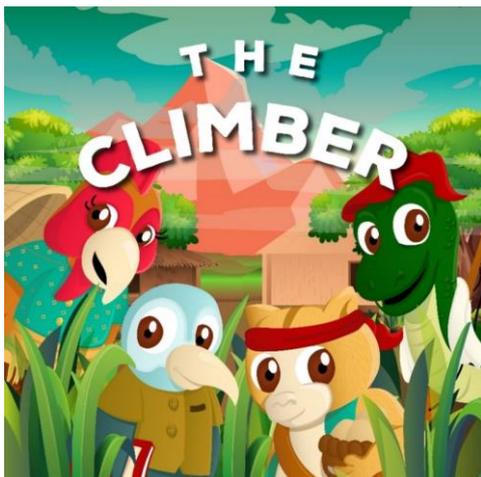
Gambar 4 Tigtissue karakter



Gambar 5 Final kartu misi



Gambar 6 Final kartu perintah matematika 2



Gambar 7 Tigtissue cover box



Gambar 8 Final papan permainan

## Kesimpulan

Anak-anak sulit diajak fokus ketika mereka sudah mulai bosan dengan penyampaian materi yang monoton dengan durasi yang cukup panjang. Akibatnya, materi yang disampaikan, tidak terserap dengan baik.

Perancangan media edukasi interaktif ini dibuat secara khusus untuk membantu siswa dalam menjawab permasalahan di atas. Belajar sambil mengerahkan seluruh potensi yang dimiliki anak lewat permainan sangatlah penting untuk meningkatkan daya tarik anak terhadap belajar. Permainan papan sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa lebih lagi dalam belajar.

Saat *The Climber* dimainkan, beberapa pemain (anak SD) sedikit loyo ketika tahu bahwa permainan ini terdapat teka teki tentang matematika dan bahasa Inggris, dikarenakan sebagian dari mereka tidak suka dengan pelajaran itu. Namun ketika permainan sudah dimulai, komponen permainan dan misi-misi yang ada, menjadi daya tarik dalam permainan ini. Anak-anak perlahan-

lahan semakin penasaran ingin memenangkan permainan. Di dalam satu kelompok, setiap anak memiliki usia yang berbeda, sehingga strategi bermain dalam kelompok sangatlah tepat, karena anak-anak sedikit tertolong saat menjawab teka teki. Anak yang berusia kelas 2 SD, masih sangat lemah dalam berhitung, sehingga kesulitan saat mendapatkan teka-teki matematika. Tidak hanya itu, anak usia SD kelas 5 pun ternyata juga belum mampu menghafalkan perkalian 7. Meski kesulitan saat menjawab beberapa teka-teki, anak-anak tidak ingin berhenti bermain sampai ada yang memenangkan permainan. Pandangan anak-anak terhadap pelajaran matematika dan bahasa Inggris, perlahan berubah. Anak-anak menjadi lebih semangat ketika diajak berhitung, dan pengetahuan kosakata dalam bahasa Inggris pun bertambah, anak-anak juga memberikan respon yang baik. Dengan begitu *The Climber* cukup mampu menjadi media edukasi untuk anak-anak.

## Ucapan Terimakasih

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kekuatan, penyertaan, hikmat, akal budi, dan pertolongan-Nya selama proses perancangan ini, sehingga perancangan tugas akhir ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa perancangan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan campur tangan dari berbagai pihak yang menolong. Penulis mengucapkan terimakasih kepada, Bu Maria Nala Damajanti, S.Sn., M.Hum. selaku dosen pembimbing I, dan Bu Cindy Muljosumarto, S.Sn., M.Des. selaku dosen pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan teliti, selalu memberikan masukan yang membangun dan memotifasi penulis. Pak Deddi Duto Hartanto, S.Sn., M.Si. dan Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd selaku dosen penguji yang memberikan saran, masukan, dan kritikan yang membangun dari sidang proposal hingga sidang akhir. Orang tua yaitu Mami Neva dan Papi Max yang telah bekerja keras serta membantu lewat materi, konsumsi doa dan tenaga, dan saudara laki-laki dan perempuan penulis, yaitu Zefanya dan Tasya yang mau repot mengantar jemput penulis saat bepergian perihal tugas akhir. Bu Ester selaku koordinator dan guru-guru Sekolah Kasih Karunia dan Murid-murid Sekolah Kasih Karunia yang sudah memberikan waktu dan kepercayaan untuk diwawancara oleh penulis.

## Daftar Pustaka

- Budi, K. (2018, Juni 30). *Tahun Ajaran Baru, Sekolah Wajib Terapkan Kurikulum 2013*. Diambil kembali dari Kilas Daerah: [kilasdaerah.kompas.com](http://kilasdaerah.kompas.com)
- David Stillman, J. S. (2018). *Generasi Z*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, L. S. (2018). Perancangan Board Game Mengenai Sistem Golongan Darah Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 8.
- Djoko, W. (2011). *Logika*. Jakarta: PT Indeks.
- Gross, R. (2019, April 3). *Canva: Arti Warna dan Simbolisme Bagaimana Menggunakan Kekuatan Warna pada Merek Anda*. Diambil kembali dari Canva: <http://www.canva.com>
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hamid, A. (2014, November 5). *gurukatro : Aturan Dasar Operasi Hitung Campuran*. Diambil kembali dari Aturan Dasar Operasi Hitung Campuran: <http://www.gurukatro.com>
- Kompas. (2015, Januari 21). *Kompas.com: NTT Jadi Supermarket Bencana Alam di Indonesia*. Diambil kembali dari Kompas.com: <http://regional.kompas.com>
- Mousir, K. (2014). *Kamus Q*. Diambil kembali dari Kamus Q: <http://www.kamusq.com/2013/06/matematika-adalah-pengertian-dan.html>
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Obed, N. (2011, Maret 16). *Kompas.com: Mencari Kesembuhan di Sumber Mata Air*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://regional.kompas.com>
- Raimukti, S. (2016). Character Modeling Film Animasi 3D Edukasi Pada Anak-anak Agar Membuang Sampah Pada Tempatnya. *e-Proceeding of Art and Design*, 577.
- Roy Watson, D. (2011). *Strategi Pengajaran Kreatif*. Jakarta: Esensi, Penerbit Erlangga.
- Samuel, N. S. (2018, September 25). Program Mission Trip. (G. N, Pewawancara)
- Schiro, M. S. (2018). *Matematika Sekolah Dasar: Panduan Pendidik*. Jakarta: Indeks.
- Tsebrot. (2017, Desember 7). *LC Kampung Inggris Pare: Sebagai Pemula Kamu Wajib Untuk Menguasai Materi Dasar Bahasa Inggris Berikut Ini*. Diambil kembali dari LC Kampung Inggris Pare: <https://www.kampunginggrispare.info/materi-dasar-bahasa-inggris-untuk-pemula>
- Yanti, D. (2018). *Rumus Matematika: Pengertian Matematika dan Sejarah Ilmu Matematika*. Diambil kembali dari Rumus Matematika: <https://www.rumusmatematika.org/2017/09/pengertian-matematika-dan-sejarah-ilmu.html>
- Yudia, M. (2017, November 13). *Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media flash Card Materi Pembendaharaan Kosakata Siswa Kelas I SDN Kandangan 3 Banyuwangi*. Diambil kembali dari UMM Institutional Repository: <http://eprints.umum.ac.id>
- Ziz, R. (2018, Maret 11). *Yuk Belajar Membuat Board Game: Mengenal Genre Board Game!* Diambil kembali dari Mengenal Genre Board Game!: <https://boardgame.id/yuk-belajar-membuat-board-game-mengenal-genre-board-game/>