

Perancangan Permainan Kartu Pembelajaran 3 Kata Ajaib Untuk Anak Usia 4 – 6 Tahun

Felicia Stevanie¹, Erandaru², Jacky Cahyadi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya.
Email : stevanie789@gmail.com

Abstrak

3 kata ajaib adalah tiga kata sopan santun yang berisikan kata maaf, terima kasih, dan tolong yang sifatnya wajib untuk diajarkan kepada anak. Namun seiring berjalannya waktu, ketiga kata ini mulai jarang digunakan dan tidak lagi dianggap penting. Sifat individualis semakin terbentuk dalam diri masyarakat modern, sehingga banyak pribadi tidak menghormati orang yang lebih tua dan berkata sopan kepada mereka. Hal ini tidak hanya terjadi pada kalangan usia dewasa saja, tetapi juga pada anak – anak. Oleh karena itu berbagai cara dikerahkan untuk menyampaikan pembelajaran ini kepada anak – anak dan juga mengajak anak untuk menerapkan dalam kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah kegiatan bermain yang disukai oleh anak – anak.

Kata kunci: permainan kartu, 3 kata ajaib, bermain peran

Abstract

Title: *Educational Card Game Design About 3 Magic Words for Children Aged 4-6 Years Old.*

3 magic words are the three words of courtesy consists of sorry, thank you, and please. These words are important to be taught to children because, in this modern society, these words are becoming more rarely used and no longer considered important. Individualism is also increasingly formed, which results in the lack of courtesy in today's society, such as showing no respect to the elders either by action or by words. Moreover, not only does this occur among adults but also children. Therefore, various ways are mobilized to find teaching methods for children about courtesy and engaging them in applying it to their daily life. One of the ways to do this is through card games which can be fun to play by children.

Keywords: *card game, 3 magic words, role play*

Pendahuluan

3 kata ajaib adalah tiga kata sopan santun yang berisikan kata maaf, terima kasih, dan tolong. Tiga kata ini sudah sering digunakan dalam mengajarkan etika sopan santun dan sudah ditekankan pembelajarannya kepada anak – anak oleh orang tua. “Dengan belajar 3 kata ajaib ini, anak pun lebih mudah bergaul di lingkungan baru, serta membantu ia tumbuh menjadi pribadi yang suka membantu, memiliki rasa hormat serta lebih peka terhadap orang lain.” (dr. Fiona Amelia MPH, 2018, para 28). Namun seiring berjalannya waktu, ke 3 kata ini mulai jarang digunakan dan tidak lagi dianggap penting. Sifat individualis semakin terbentuk dalam diri masyarakat modern, sehingga banyak pribadi tidak menghormati orang yang lebih tua dan berkata sopan kepada mereka. Sekarang ini telah banyak media yang memiliki tema mengenai kata ajaib untuk anak – anak. Media yang telah ada menggunakan teknik pengajaran dengan mengulang – ulang kata yang akan diajarkan supaya anak mengingat kata – kata tersebut oleh karena itu dibutuhkan media yang selain

mengenalkan 3 kata ajaib juga membuat anak berinisiatif untuk menggunakan dan mengetahui kapan harus mengucapkan 3 kata ajaib (maaf, tolong, terima kasih) tersebut. Berdasarkan hal di atas maka tercetuslah ide untuk membuat perancangan alat bantu yang berupa permainan kartu yang dapat membuat anak – anak mempelajari 3 kata ajaib dan diterapkan di dalam kehidupan sehari – hari dengan cara yang menyenangkan.

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk penelitian dalam perancangan ini yaitu :

Studi Pustaka

Data pustaka yang berisi kumpulan teori dan berbagai macam artikel yang mendukung dan berhubungan dengan perancangan permainan kartu mengenai 3 kata ajaib untuk anak – anak.

Observasi

Melakukan pengamatan pada perilaku anak – anak di rumah dan di tempat umum.

Metode Wawancara

Metode mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada narasumber yang bersangkutan baik secara langsung maupun menggunakan bantuan pihak ketiga (kuisisioner). Narasumber disini merupakan anak – anak, orang tua, dan guru.

Internet

Media Internet mempermudah mencari data yang diperlukan selain dari data yang diperoleh secara langsung.

Metode Analisa Data

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode deskriptif kualitatif yang menggunakan pendekatan 5W+1H.

What : 3 kata ajaib adalah tiga kata sopan santun yang berisikan kata maaf, terima kasih, dan tolong.

Who : Sasaran Perancangan adalah masyarakat yang memiliki kriteria :

- Geografis : Tinggal di daerah perkotaan di Indonesia.
- Demografis : Laki - laki dan perempuan, berusia 4 – 6 tahun, pendidikan taman kanak – kanak sampai SD.
- Behavioral : Memiliki rutinitas belajar dan bermain, melakukan hal apapun untuk mendapatkan pujian, suka bermain dengan teman – teman
- Psikografis : SES A - B ; suka bermain ; suka berimajinasi ; memiliki rasa keingintahuan yang tinggi ; belum mengerti atau malu mengatakan 3 kata ajaib.

Why : 3 kata ajaib penting untuk diajarkan karena “Dengan belajar 3 kata ajaib ini, anak pun lebih mudah bergaul di lingkungan baru, serta membantu ia tumbuh menjadi pribadi yang suka membantu, memiliki rasa hormat serta lebih peka terhadap orang lain.” (dr. Fiona Amelia MPH, 2018, para 28). Serta menumbuhkan sikap hormat terhadap orang yang lebih tua.

When : Anak – anak diajarkan sopan santun sejak dini tetapi menurut Piaget (1958) juga mengemukakan bahwa pada usia 4 – 7 tahun anak berada dalam sub tahap pemikiran intuitif yaitu anak-anak tahu sesuatu tetapi mereka mengetahui tanpa menggunakan pemikiran rasional. Sehingga diperlukan pembelajaran bersopan santun ada 3 dari 5 kata ajaib yang perlu diajarkan yaitu maaf, tolong, dan terima kasih untuk

mempersiapkan anak dalam kehidupan sosialnya (“Tahapan perkembangan kognitif Piaget”, 2019, Feb 19).

Where : Anak – anak dapat diajarkan sopan santun di lingkungan keluarga dan di lingkungan sekolah.

How : Selama ini pembelajaran sopan santun khususnya 3 kata ajaib diajarkan secara langsung secara verbal sampai memberikan contoh untuk anak – anak. Tapi, pembelajaran 3 kata ajaib tidak akan berhasil jika anak hanya diajarkan saja secara verbal, tetapi anak juga harus mengalaminya langsung, sehingga apa yang diajarkan akan tertanam dalam benak anak.

Tujuan Perancangan

Merancang sebuah permainan kartu sebagai media pembelajaran anak berusia 4 – 6 tahun supaya terbiasa mengucapkan dan mengetahui kapan 3 kata ajaib (maaf, terima kasih, dan tolong) diucapkan

Konsep Perancangan

Media yang dipilih untuk pembelajaran 3 kata ajaib adalah dengan menggunakan media permainan kartu. Media permainan dipilih karena melihat target perancangannya adalah anak berusia 4 – 6 tahun dimana pada tahap usia tersebut anak sangat suka bermain, sehingga ketika pembelajaran dengan menggunakan media permainan anak akan lebih mudah untuk menerima pelajaran tersebut. Media perancangan yang berbentuk permainan kartu ini merupakan penggabungan antara narasi dan aktivitas untuk anak – anak dalam mempelajari 3 kata ajaib (maaf, tolong, terima kasih), dan mengetahui kapan harus menggunakan 3 kata ini dalam kehidupan sosialnya. Bentuk dari permainan yaitu permainan yang bisa dipegang dan melibatkan 2 orang atau lebih, yang terdiri dari game master atau orang yang akan memandu anak dalam bermain dan player atau pemain yaitu anak – anak sendiri. Para pemain akan bergiliran untuk memainkan kartu.

Identifikasi dan Analisis Data**Tinjauan anak berusia 4 – 6 tahun****Perkembangan Kognitif Piaget (1952)**

Piaget mengatakan bahwa anak berusia 2 – 7 tahun berada dalam tahapan pra-operasional dimana anak lebih egosentris dan intuitif. Pada pemikiran ini dibagi menjadi 2 subtahap yaitu fungsi simbolis dan fungsi intuitif.

- Subtahap Pemikiran Simbolis (2 – 4 tahun)
- Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek

yang tidak ada. Selain itu penggunaan bahasa mulai berkembang dan sikap bermain mulai muncul merupakan contoh lain dari pemikiran simbolis. Sifat egosentrism merupakan salah satu pemikiran yang menonjol pada tahap ini. Egosentrism sendiri adalah ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif sendiri dengan perspektif orang lain. Jika egosentrism ini dibiarkan maka kelak akan berkembang menjadi sifat egois dalam diri anak.

3. Subtahap Pemikiran Intuitif (4 – 7 tahun)
4. Pada tahap ini anak mulai menggunakan penalaran dasar dan memiliki rasa ingin tahu jawaban atas semua bentuk pertanyaan, Piaget menyebut periode waktu ini intuitif karena anak merasa begitu yakin tentang pengetahuan dan pemahaman mereka, tetapi tanpa melakukan pemikiran rasional.

Tahapan Psikososial Erik H. Erikson (1989)

1. Menurut tahapan psikososial Erik H Erikson (1989) mengatakan bahwa :
2. Usia 2 – 3 tahun berada dalam tahap *Autonomy vs Shame and Doubt* (Otonomi vs keraguan dan malu) dimana sikap orang tua mempengaruhi pembentukan pribadi dalam diri anak. Jika orang tua memberikan kepercayaan kepada anak dalam mengeksplorasi sendiri dengan dibawah pengawasan orang tua akan membentuk pribadi anak yang mandiri. Begitu juga jika ada pembatasan yang keras dari orang tua kepada anak bisa membentuk pribadi yang tertutup, malu – malu. Pada fase ini anak – anak cenderung egois dan melakukan sesuatu berdasar prinsip *reward and punishment*.
3. Usia 3 – 6 tahun berada dalam tahap *Initiative vs Guilt* (Inisiatif vs rasa bersalah) dimana tahap ini menumbuhkan inisiatif dalam diri anak yang sebaiknya anak diberi kesempatan dalam mengungkapkan ekspresinya supaya tidak menjadi pribadi yang apatis.
4. Usia 6 – 12 tahun berada dalam tahap *Industry vs Inferiority* (Tekun vs rasa rendah diri) dimana anak sudah mulai aktif dalam interaksi sosial, dan mulai mengembangkan suatu perasaan bangga terhadap identitasnya, sehingga dukungan orang tua dan guru sangat berpengaruh bagi perkembangan anak.
5. Usia 12 – 18 tahun berada dalam tahap *Identity vs Role Confusion* (Identitas vs kekacauan identitas) dimana pada tahap ini tiap individu mulai mencari jati dirinya namun sudah siap untuk memasuki peran yang ada di dalam masyarakat. Jika anak mendapat dukungan dari sekitarnya dengan positif

maka identitas yang positif akan tercapai. Tetapi jika anak mendapat respon negatif maka ia bisa mengalami kebingungan identitas sehingga dapat mengurangi rasa percaya dirinya.

Ciri – ciri anak menurut Biechler dan Snowman (Anita Yus, 2011:17)

1. Ciri Fisik
 - a. Sangat aktif,
 - b. Melakukan banyak kegiatan,
 - c. Otot – otot besar (lengan, kaki) lebih dahulu berkembang dari otot yang lebih kecil (jari),
 - d. Koordinasi tangan, kaki, dan mata belum seimbang,
 - e. Tubuh lentur sehingga mudah bergerak,
 - f. Anak laki-laki umumnya lebih besar dari anak perempuan.
2. Ciri Sosial
 - a. Bersahabat hanya pada satu atau dua orang dan mudah berganti,
 - b. Bermain dalam kelompok kecil,
 - c. Anak yang lebih muda bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar,
 - d. Pola bermain bervariasi sesuai dengan kelas sosial dan gender,
 - e. Sering terjadi perselisihan dan mudah berbaikan kembali,
 - f. Telah menyadari peran jenis kelamin.
3. Ciri Emosi
 - a. Mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah lebih sering diperlihatkan,
 - b. Iri hati pada anak yang lain. Selalu memperebutkan perhatian orang dewasa di dekatnya (gurunya).
4. Ciri Kognitif
 - a. Umumnya terampil dalam berbahasa,
 - b. Memiliki rasa ingin tahu yang besar,
 - c. Mengemukakan pikiran secara terbuka dan spontan.

Tinjauan Bermain

Pada dasarnya bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang – ulang untuk memperoleh kesenangan tanpa ada tujuan khusus yang perlu dicapai. Dengan bermain sendiri anak – anak akan lebih mudah untuk menyerap informasi secara menyenangkan dan tanpa paksaan yang dibebankan pada anak. Menurut Mulyadi (2004), bermain adalah kegiatan anak – anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat 5 pengertian bermain yakni:

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik atau berasal dari orang lain, motivasinya lebih bersifat intrinsik atau berasal dari dalam diri sendiri.
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya. (Pengertian Bermain Menurut Para Ahli, n.d)
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- e. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- g. Mengandung nilai Pendidikan

Tinjauan Media Interaktif

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif, dan saling berhubungan serta mempunyai hubungan timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita, 2008). Media Interaktif adalah media yang dalam proses penggunaannya melibatkan banyak orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Manfaat menggunakan media interaktif dalam proses pengajaran adalah

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- b. Lebih interaktif
- c. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- d. Proses mengajar dapat dilakukan kapan saja
- e. Sikap belajar siswa dapat ditingkatkan

Tinjauan Permainan Edukatif

Salah satu bentuk dari media interaktif adalah permainan edukatif. Menurut Mayke Sugianto (1995) mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. (Pengertian APE PAUD (Alat Permainan Edukatif) Para Ahli, 2015)

Menurut direktorat PAUD, Depdiknas (2003) alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Berikut adalah beberapa ciri – ciri alat permainan edukatif yang harus ada untuk anak taman kanak – kanak :

- a. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak PAUD
- b. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak PAUD

Tinjauan Kartu Sebagai Media Pembelajaran

Seiring berjalannya waktu, permainan kartu pun terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Kartu tidak lagi hanya sebagai media permainan saja tetapi juga sebagai media pembelajaran. Salah satu contoh media permainan kartu yang diterapkan sebagai media pembelajaran adalah kartu bergambar.

Kartu bergambar merupakan jenis kartu yang memanfaatkan gambar tangan maupun foto dalam mengajar. Contoh dari jenis ini adalah Flash Card. Gambar-gambar yang ada pada flash card merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu (Susilana, dan Riyana, 2009: 94) (Huda, Fatkhan Amirul, 2017).

Kartu memiliki manfaat yang mendukung proses pembelajaran, yaitu belajar disiplin mengikuti peraturan yang berlaku, belajar bersikap sportif, bisa bersosialisasi dengan pemain lainnya, belajar menganalisis dan mengatur strategi permainan, bahkan mengalihkan perhatian dan aktivitas dengan gadget. Selain itu kartu memiliki elemen yang cocok untuk gaya belajar anak. Gaya belajar anak ada tiga yaitu gaya belajar visual dimana anak belajar dengan melihat bukti atau contoh nyata, gaya belajar auditori dimana anak belajar dengan mendengarkan, dan gaya belajar kinetis-taktil dimana anak belajar dengan melakukan contoh secara langsung.

Tinjauan Fakta Lapangan

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru taman kanak-kanak dan orang tua ditemukan beberapa hal yakni :

- a. Orang tua

Dari observasi yang telah dilakukan ke orang tua ditemukan bahwa pembelajaran 3 kata ajaib sangat penting untuk diajarkan kepada anak – anak dan tidak hanya sebatas sebagai pembelajaran etika sopan santun namun juga untuk proses perkembangan anak. Orang tua sendiri sadar mengenai perihal 3 kata ajaib dan menyetujui bahwa pembelajaran 3 kata ajaib sangat penting untuk diajarkan untuk anak-anak mereka, selain itu rata – rata menjawab pembelajaran dilakukan dengan memberikan contoh langsung kepada anak.

Respon orang tua terhadap alat bantu pembelajaran 3 kata ajaib sangat positif, dan rata – rata menyukai alat bantu dengan media permainan yang sesuai dengan minat anak. Orang tua sendiri rela mengeluarkan biaya yang cukup banyak untuk membeli alat pembelajaran 3 kata ajaib.

b. Guru atau sekolah

Setelah melakukan wawancara dan observasi dengan salah satu TK di kota Magelang. Ditemukan bahwa sekolah memberikan pembelajaran kepada anak – anak dan juga mengajak anak untuk juga mengatakan 3 kata ajaib dalam kegiatan sehari - hari anak di lingkungan sekolah dengan memberikan contoh. Sekolah juga mengatakan pentingnya pembelajaran di sekolah harus berjalan sepaham dengan pembelajaran di rumah, karena terkadang ada perbedaan pengajaran di rumah dan sekolah sehingga dapat membuat anak bingung dan mengakibatkan anak lupa tentang apa yang dipelajari. Selain itu respon anak terhadap pembelajaran juga beragam, ada yang bersemangat, ada yang ingin melakukan tetapi ragu sehingga hanya berdiam diri (biasanya anak tipe ini adalah anak yang ingin dilihat sempurna, sehingga jika melakukan kesalahan anak ini akan menyalahkan orang lain atau tidak mengakui perbuatannya), ada pula yang tidak peduli. Guru pun juga memberikan contoh dengan menerapkan dalam kegiatan belajar mengajar setiap hari supaya anak menjadi ingat dan hapal, sehingga tanpa disadari anak hal itu sudah didalam benak anak dan dilakukan secara langsung.

Simpulan Analisis

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan usia 4-6 tahun merupakan usia yang cocok untuk mengajarkan 3 kata ajaib ini karena pada tahap usia inilah tahap dimana perkembangan diri anak terutama perkembangan kognitif dan inisiatif dalam diri anak sedang berkembang. Selain itu tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan diri sendiri saja tetapi juga membantu memotivasi dan memberi pembelajaran bagi pribadi lain untuk mengucapkan 3 kata ajaib, sehingga anak-anak dapat berkembang bersama baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Selain itu juga dalam proses pembelajaran 3 kata ajaib ini dibutuhkan kerja sama dengan anak – anak supaya anak lebih mudah paham dan mampu untuk menerapkan dalam kehidupan sehari – hari.

Usulan Pemecahan Masalah

Dalam proses pembelajaran 3 kata ajaib, tidak hanya dengan memberi tahu dan mengingatkan anak secara berulang – ulang tetapi perlu juga tindakan nyata secara langsung. Untuk membuat keadaan nyata tersebut dapat digunakan permainan yang mampu mengajak anak untuk mengucapkan 3 kata ajaib ini secara

menyenangkan dan mudah diingat untuk anak, sehingga anak akan menjadi terbiasa dan menerapkan 3 kata ajaib ini kedalam kegiatan sehari – hari. Tidak hanya sebagai alat bantu belajar di sekolah saja tetapi juga bisa menjadi alat bantu belajar di rumah, sehingga anak semakin terbiasa untuk menggunakan 3 kata ajaib. Selain itu tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga mampu memotivasi anak untuk bergabung dan memotivasi anak lain untuk turut mengucapkan 3 kata ajaib ini.

Dilihat dari aspek – aspek yang telah disebutkan, maka permainan kartu merupakan salah satu solusi dalam mengajarkan 3 kata ajaib yang tidak hanya sekedar mengajarkan saja, tetapi anak juga diajak untuk menerapkan penggunaan 3 kata ajaib ini melalui permainan peran yang tertulis di kartu. Oleh karena ini diperlukan pengawasan pihak ke 3 yang lebih tua dalam permainan ini. hubungan komunikasi anak dengan pihak ke 3 diharapkan akan semakin dekat.

Konsep Kreatif

Konsep Kreatif yang digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran 3 kata ajaib yaitu maaf, tolong, dan terima kasih yang dikemas dalam bentuk kartu dan ditujukan untuk anak usia 4 - 6 tahun. Media ini membantu anak mengerti dan meningkatkan inisiatif anak dalam menggunakan 3 kata ajaib dalam perilaku sehari-hari..

Tujuan Kreatif

Permainan ini dibuat dengan tujuan menggunakan media permainan kartu sebagai media pembelajaran untuk membantu anak-anak usia 4-6 tahun agar mengetahui dan terbiasa mengucapkan 3 kata ajaib melalui pengalaman praktek secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi Kreatif

Topik dan Tema Pembelajaran

Topik utama dalam pembelajaran ini adalah mengenai 3 kata ajaib yaitu maaf, tolong, dan terima kasih. Dimana 3 kata ini merupakan dasar etika bersopan santun yang harus dipelajari oleh anak dalam mempersiapkan diri anak di kehidupan sosial. Permainan ini dibuat untuk membantu orang tua maupun guru mengenalkan dan membiasakan anak dalam mengucapkan kata maaf, tolong, dan terima kasih dalam kegiatannya sehari – hari baik di rumah maupun di sekolah.

Karakteristik Sasaran Perancangan

- a. Geografis : Tinggal di daerah perkotaan di Indonesia.

- b. Demografis: Anak berusia 4 – 6 tahun, laki – laki dan perempuan, pendidikan Taman Kanak – Kanak sampai Sekolah Dasar, dari berbagai latar belakang, suku, ras, agama.
- c. *Behaviour*: memiliki rutinitas belajar dan bermain, melakukan hal apapun untuk mendapatkan pujian, suka bermain dengan teman – teman.
- d. Psikografis: SES A - B ; suka bermain ; suka berimajinasi ; memiliki rasa keingintahuan yang tinggi ; belum mengerti atau malu mengatakan 3 kata ajaib.

Metode Pembelajaran dan Penyajian *Content*

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *role play* atau bermain peran, dimana anak akan melakukan atau mensimulasikan sebuah kasus dengan kata maaf, tolong, dan terima kasih. Dengan simulasi yang dilakukan secara berulang – ulang dan berbeda – beda kasusnya, anak akan lebih mengerti, mengingat dan menerapkan penggunaan 3 kata tersebut dalam kehidupan sehari – hari.

Program Kreatif

Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang diangkat adalah belajar sambil bermain. Karena pada usia 4 – 6 tahun anak – anak memasuki usia bermain. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *role play*, anak akan melakukan atau mensimulasikan sebuah kasus dengan kata maaf, tolong, dan terima kasih sehingga anak akan lebih mengerti, mengingat dan menerapkan penggunaan ke 3 kata tersebut dalam kehidupan sehari – hari.

Pembelajaran Yang Akan Dirancang

Berdasarkan konsep pembelajaran di atas, materi yang akan disampaikan yaitu 3 kata ajaib yang meliputi kata maaf, tolong, dan terima kasih disampaikan melalui permainan kartu yang akan dimainkan dan disimulasikan. Dimana kartu yang dimainkan mengajak anak – anak untuk mengatakan kata maaf, tolong, atau terima kasih pada suatu keadaan yang dihadapkan. Anak – anak akan mengambil peran yang sesuai dengan keadaan yang ada di kartu untuk memeragakan penggunaan 3 kata ajaib ini.

Format Desain Media Pembelajaran

Format / Bentuk Media

Bentuk media berupa permainan kartu yang bernama “Theater of Magic Word” yang merupakan gabungan dari kata Theater yang berarti dunia sandiwara dan Magic Word yang merupakan perlambangan kata dari 3 kata ajaib. Judul permainan menggunakan bahasa

inggris karena supaya terlihat dan terdengar menarik sehingga menimbulkan rasa penasaran dalam diri anak. Selain itu anak juga cenderung menggunakan bahasa inggris pada kegiatan sehari – hari sehingga dengan penggunaan bahasa inggris diharapkan anak akan lebih familiar dengan permainan ini. Permainan ini terdiri dari 3 set kartu berdasarkan kata maaf, tolong, dan terima kasih. Pemain akan mengambil salah satu kartu yang ditentukan dengan menggunakan roda putar untuk menentukan kata ajaib apa yang akan diperagakan. Permainan dapat dimainkan oleh minimal satu anak hingga 10 anak didampingi oleh orang tua atau guru.

Kartu berbentuk persegi dengan ukuran 10 x 10 cm, yang memuat gambar dan informasi petunjuk simulasi. Kartu berbentuk persegi empat dan dibuat ukuran besar supaya gambar dan teks bisa dilihat oleh anak – anak dengan jelas. Permainan ini berbentuk Non-collectible Card Game. Jenis ini merupakan permainan yang tidak membutuhkan pengumpulan kartu, karena biasanya dalam satu pack sudah tertera satu set kartu yang baku. Satu pack kartu biasanya telah memiliki peraturan baku dan tidak bisa menambah maupun mengurangi kartu tanpa ada aturan yang mendasarinya. Pemilihan jenis kartu ini dipilih untuk menghindari permainan yang terlalu rumit untuk anak dan mengurangi biaya produksi

Menu *Content*

Dalam permainan ini, tiap kartu memuat contoh sederhana mengenai kegiatan sehari – hari yang membutuhkan pengucapan kata maaf, tolong, dan terima kasih. Contoh dalam sebuah kartu memuat petunjuk untuk mengajak pemain dan teman di sebelah kanannya untuk melakukan simulasi sesuai di gambar. Pada saat ini orang tua atau guru akan berperan sebagai narator untuk memulai simulasi ini. Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan satu paket komponen yang berisi :

- a. 3 set yang masing - masing berisi 10 kartu kata ajaib (maaf, tolong, dan terima kasih),
- b. 1 roda putar yang berisi warna dan gambar yang mewakili tiap set,
- c. 1 buku panduan bermain,
- d. 4 pin tokoh utama,
- e. 2 pin tokoh sampingan.

Aksesoris pada komponen fisik disini berfungsi hanya sebagai alat pendamping yang sifatnya untuk memberi variasi permainan supaya tidak membuat anak cepat bosan karena metode permainan yang monoton, mengingat sasaran perancangan adalah anak-anak. Fokus utama dalam permainan tetap pada kartu. Selain komponen fisik juga diperlukan peran orang tua atau guru untuk berperan sebagai narator untuk memandu anak dalam bermain. Sehingga munculah interaksi antara orang tua dengan anak atau guru

dengan murid. Dalam proses bermain bersama, orang tua atau guru diharapkan tetap menggunakan 3 kata ajaib ini dalam proses permainan.

Alur Desain Interaktif

Dalam permainan ini dibutuhkan peran aktif anak untuk bermain, dan diharapkan semua anak mendapatkan giliran untuk memerankan simulasi. Berikut adalah langkah – langkah memainkan permainan *Theater of Magic Word* untuk pembelajaran di sekolah :

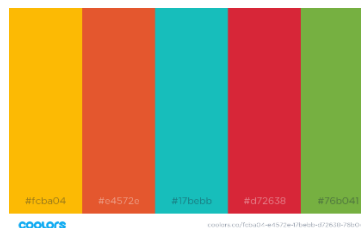
- Siapkan roda putar dan 3 set kartu,
- Kocok masing masing set kartu kata ajaib,
- Lakukan suit pada anak yang berada di tiap ujung barisan untuk menentukan arah giliran bermain,
- Pemain pertama akan memutar roda putar untuk menentukan set kartu yang akan diperankan,
- Ambil kartu dan berikan kepada narator (orang tua atau guru) untuk dibacakan. (Narator mengucapkan terima kasih ketika diberi kartu oleh pemain),
- Narator akan menunjukan kartu kepada para pemain dan membacakan petunjuk peran yang ditulis,
- Pemain akan mengenakan pin tokoh utama untuk menandakan dia yang berperan, dan teman pemain akan mengenakan pin tokoh sampingan ketika berperan,
- Ketika berperan, pemain yang mengenakan pin tokoh utama yang akan menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu dengan menggunakan kata maaf, tolong, atau terima kasih sesuai dengan apa yang dilakukan,
- Jika pemain tidak bisa menjawab maka narator boleh meminta tolong pemain yang lain untuk membantunya (dapat berupa tanya jawab atau mengajak mengucapkan bersama-sama),
- Jika pemain bisa menjawab maka selesailah peran tersebut dan narator dapat memberi penjelasan ulang beserta kata yang digunakan,
- Permainan dinyatakan selesai jika seluruh anak telah bermain atau jika batas waktu yang telah ditentukan (jam pelajaran sekolah atau jam bermain anak) selesai,
- Jika pemain berhasil menjawab semua kartu kasus yang sudah dimainkan maka anak menjadi *most valuable person* dalam permainan ini.

Untuk menentukan teman pemain, narator boleh menentukan sendiri orang yang ada disekitar untuk membantu atau jika berada di lingkungan sekolah. membiarkan anak lain mengajukan diri Narator juga diharapkan menggunakan kata maaf, tolong, atau terima kasih selama bermain. Narator mengucapkan terima kasih dan menyebutkan nama pemain ketika

pemain telah menyelesaikan permainan perannya sebagai bentuk apresiasi terhadap pemain.

Konsep Visual

Colour Tone



Sumber: <https://coolors.co/>

Gambar 1. Colour Tone Kartu

Pada perancangan kartu warna yang akan digunakan adalah warna dari dunia theater yang cenderung berwarna-warni, mencolok dan eye catching untuk menarik perhatian anak seperti warna hue yang memiliki kombinasi warna hangat dengan dingin. Selain itu warna untuk ilustrasi dibuat lebih lembut dengan background cenderung mengarah ke warna pastel untuk memberikan kesan lembut pada ilustrasi seperti warna Tint yaitu penggabungan antara warna hue dengan warna putih sehingga muncul warna yang cenderung lembut.



Sumber: <https://graphicmama.com/blog/children-book-illustrations-examples-for-inspiration/>

Gambar 2. Contoh colour tone kartu

Design Type / Typography

Tipografi yang digunakan untuk perancangan ini seputar jenis *sans-serif* dan *script* sebagai judul dari permainan untuk memberi kesan yang fun dan ajaib. Pemilihan *sans-serif* sebagai tipografi lainnya untuk menunjukkan bahwa permainan ini terkesan serius tapi juga menyenangkan. Penggunaan *typeface* untuk *subheadlines* pada kartu menggunakan jenis *typeface sans-serif* untuk memberi penekanan terhadap nama kejadian yang ada didalam kartu.

Typeface yang akan digunakan adalah :

LEMON/MILK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890'~!@#%&*()_-+=+...o\|:;'"<>.,/?

Back to Black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 vwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890~!@#\$%^&*()-_+=[]{}|:;'"<>.,/?

Untuk *typeface* pada text menggunakan ukuran 10 point supaya pemain lebih fokus terhadap gambar yang tertera dalam kartu. Selain itu untuk pemilihan *typeface* ini bentuknya mirip dengan huruf yang telah dipelajari oleh anak. Jenis *typeface* yang akan digunakan adalah *Vanilla Twilight*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890&./

Illustration Visual Style

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam ilustrasi di kartu adalah *cartoon style*. *Cartoon style* dipilih karena mudah untuk menyesuaikan selera anak – anak. Selain itu gaya yang akan digunakan memiliki karakteristik yang sederhana serta bentuk yang dipakai lebih cenderung lingkaran / bulat mengingat sasaran perancangannya adalah anak – anak.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 3. Contoh ilustrasi *Cartoon Style*

Setelah itu ada *pattern* yang digunakan dalam perancangan ini. *pattern* yang digunakan memakai elemen dalam dunia *theater* seperti tiket, *pop corn*, tepuk tangan. Tentu saja di tiap elemen ada penjelasan dan makna yang berkaitan dengan pembelajaran 3 ajaib. Tiket melambangkan meminta kesempatan dengan mengucapkan kata maaf, *pop corn* melambangkan niat untuk saling menolong / membagi, dan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi dengan mengucapkan terima kasih



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 4. Elemen yang digunakan dalam *pattern*

Page Layout Style

Kartu terbagi menjadi 3 bagian yaitu Ilustrasi kemudian *headlines* dari ilustrasi dan yang terakhir adalah *text*. Ilustrasi dibuat lebih besar supaya ketika kartu ditunjukkan kepada anak – anak gambar akan terlihat jelas. Selain itu *text* menggunakan 10 point dengan jenis *typeface* yang telah disesuaikan dengan ilustrasi sehingga tingkat *readability* sesuai dengan pemain yang akan membacakannya.

Pengembangan Desain

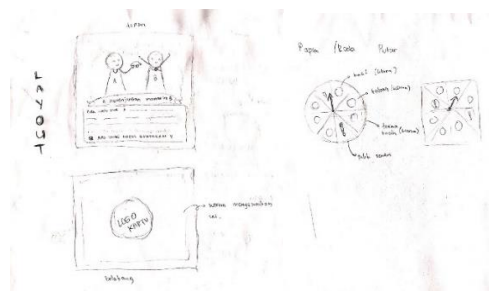
Thumbnail



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 5. Thumbnail Logo



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 6. Thumbnail Karakter



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 7. Thumbnail Tata Letak

Tight tissue



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 8. Tight tissue Logo



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 9. Tight tissue karakter



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 10. Tight tissue tata letak

Final Artwork

Logo



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 11. Final Logo

Karakter



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 12. Karakter Bobi



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 13. Karakter Dina



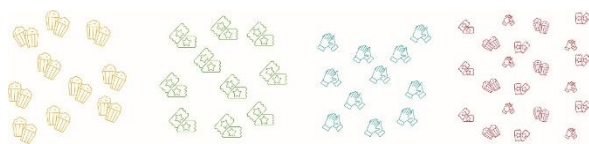
Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 14. Karakter Coco



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 15. Karakter Ani

Pattern

Pattern yang ada menggunakan icon yang telah ditentukan mewakili kata maaf, tolong, dan terima kasih. Bentuk dari icon tersebut tentunya menggunakan tema theater dengan makna yang telah disesuaikan dengan karakteristik 3 kata ajaib.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 16. Pattern Theater of Magic Words

Tata Letak

Dalam satu kartu terdiri satu gambar sebuah kejadian, judul kejadian, petunjuk permainan (narasi), dan pertanyaan. Untuk bagian belakang kartu menggunakan pattern yang telah ditentukan, dan diberi logo permainan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 17. Tata letak tampak depan dan belakang

Roda Putar

Roda putar berfungsi sebagai alat penentu set kartu yang akan dimainkan oleh anak – anak. Roda putar ini dibuat dengan tujuan untuk memberi variasi pada permainan sehingga anak tidak cepat bosan dalam bermain.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 18. Roda Putar

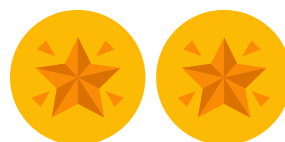
Pin Tokoh Utama dan Tokoh Sampingan

Pin dipilih sebagai penunjuk karakter utama dan sampingan karena untuk menghindari genderisasi terhadap anak karena peran yang dimainkan. Pin tokoh utama dipakai pemain yang akan menjawab pertanyaan dan pemilihan pin disesuaikan dengan tokoh yang ada didalam kartu yang akan dimainkan. Sedangkan untuk pemain yang akan membantu dalam

proses permainan menggunakan tokoh pin tokoh sampingan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 19. Pin Tokoh Utama



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 20. Pin Tokoh Sampingan

Buku Panduan

Buku panduan ini nantinya akan dimasukkan kedalam kotak permainan yang berfungsi memandu pemain untuk pertama kali bermain, sehingga pemain tidak merasa kebingungan dan bisa bermain dengan lancar.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 21. Buku panduan permainan

Packaging

Packaging dibuat dengan ilustrasi yang memperlihatkan panggung theater sesuai dengan tema permainan dan juga menggunakan warna yang cerah dan memakai pattern dari elemen dunia theater.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 22. Packaging permainan

Kartu

Set Kartu Maaf



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 23. Set kartu maaf

Set Kartu Tolong



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 24. Set Kartu Tolong

Set Kartu Terima Kasih



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 25. Set Kartu Terima Kasih



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 28. Hasil Akhir Perancangan

Kesimpulan

Pembelajaran 3 kata ajaib sangat penting untuk diajarkan kepada anak – anak. Tidak hanya sebagai pengetahuan saja tetapi juga menjadikan kebiasaan untuk mengucapkan 3 kata ajaib ini. Kebiasaan mengucapkan 3 kata ajaib tidak akan berhasil jika anak hanya diajarkan saja secara verbal, tetapi anak juga harus mengalaminya langsung, sehingga apa yang diajarkan akan tertanam dalam benak anak. Oleh karena itu dibutuhkanlah sebuah media yang tidak hanya mengajarkan tetapi juga mampu mengajak anak untuk menggunakan 3 kata ajaib sehingga pelajaran tersebut akan tertanam dalam benak anak dan menjadikannya kebiasaan baru yang baik.

Setelah dilakukan uji coba bermain dengan orang tua ditemukan bahwa permainan ini menghabiskan waktu sekitar 40 menit untuk memainkan seluruh set permainan kartu dimana satu set kartu memakan waktu kira – kira 1 sampai 2 menit untuk tiap kartunya untuk, dan juga tanggapan dari orang tua adalah visual dari kartu terlihat menarik dan lucu sehingga cocok untuk dimainkan oleh anak – anak. Untuk alur permainan dirasa sedikit susah untuk dimengerti pada bagian menentukan set kartu sehingga hal yang ditakutkan adalah membuat anak bingung ketika mulai bermain. Tetapi dilihat dari sisi isi konten orang tua menyukai karena kejadian yang digunakan cenderung mengarah ke kegiatan sehari – hari. Untuk jenis dan ukuran typeface dirasa cukup jelas untuk dibaca oleh orang tua.

Namun karena situasi dan kondisi lingkungan yang tidak memungkinkan seperti sekolah yang masih tutup dan juga himbauan untuk di rumah saja karena pandemi covid-19, media ini tidak dapat diuji langsung kepada sasaran perancangan secara langsung sehingga mengakibatkan tingkat keberhasilan media ini belum diketahui.

Saran

Apabila ada yang ingin membuat perancangan dengan tema sama, ada baiknya jika tidak hanya terpatok 3 kata ajaib saja, tetapi juga mencakup kata yang lain untuk dijadikan materi pembelajaran. Begitu juga mengenai

pemilihan media yang lebih menarik dan sesuai dengan kebiasaan anak sekarang sehingga bisa menarik perhatian anak untuk menggunakan media tersebut. Selain itu untuk penelitian semakin didalami sehingga tidak terkendala dalam pembuatan perancangan dan juga melakukan uji langsung terhadap sasaran perancangan setelah selesai.

Daftar Pustaka

- Amelia, F. (2018, Oct 09). Pentingnya mengajarkan 3 kata 'ajaib' ini pada anak. *Klikdokter*. Retrieved from <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3615973/pentingnya-mengajarkan-3-kata-ajaib-ini-pada-anak>
- Huda, Fatkhan Amirul. (2017, Aug 17). Pengertian Media Pembelajaran Flash Card. Retrieved from <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-flash-card/>
- PAUD JATENG. (2005). Pengertian APE PAUD (Alat Permainan Edukatif) Para Ahli. Retrieved from <https://www.paud.id/2015/08/pengertian-ape-paud-alat-permainan-edukatif.html>
- Retno, Devita. (n.d.). Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya. Retrieved from <https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>
- Tahapan perkembangan psikososial Eric Erikson. (2017, Jul 21). Psikodemia..Retrieved from <https://psikodemia.com/tahapan-perkembangan-psikososial-eric-erikson/>
- Tahapan perkembangan kognitif Piaget. (2019, Feb 19). Psikodemia. Retrieved from <https://psikodemia.com/?s=Tahapan+Perkembangan+Kognitif+Piaget>
- Yus, Anita. (2011). Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak – Kanak. Jakarta : Kencana.
- M. Pendidikan. (n.d). Pengertian Bermain Menurut Para Ahli. Academia. Retrieved from https://www.academia.edu/11001992/Pengertian_Bermain_Menurut_Para_Ahli