

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG CERITA NABI NUH UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU USIA 6-11 TAHUN

Karina Anggraeni Santoso, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan Salomoon

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email : Karina.ang5@gmail.com

Abstrak

Perancangan *Board Game* ini dibuat untuk mendukung sarana edukasi kepada anak-anak usia 6-11 tahun, khususnya di sekolah minggu. Noah Flood merupakan konsep *board game* yang bersifat mirip dengan story telling yang dapat dimainkan lebih dari 2 orang, yang didampingi dengan guru sekolah minggu. Dengan pion, papan peta, kartu, dan visual yang menarik, *board game* ini dapat menunjang kegiatan belajar mengajar tentang cerita nabi Nuh kepada anak-anak sekolah minggu.

Kata Kunci: Perancangan, Board Game, Media Edukasi, Anak-anak, Sekolah Minggu.

Abstract

Title: *Educative Board Game Design About Noah's Story For Sunday School Children Aged 6-11 Years.*

Board Game Designing was created to support educational facilities for children aged 6-11 years, especially in Sunday school. Noah Flood is a board game concept that is similar to story telling that can be played by more than 2 people, accompanied by a Sunday school teacher. With pawns, map boards, cards, and interesting visuals, this board game can support teaching and learning activities about the story of Noah to Sunday school children.

Keywords: *Design, Board Games, Educational Media, Children, Sunday School.*

Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman, sekolah minggu menjadi pilihan masyarakat khususnya pasangan muda yang baru memiliki anak. Selain pendidikan formal, meliputi sekolah dasar, sekolah menengah keatas, sekolah minggu menjadi edukasi tambahan untuk anak-anak. Orangtua khususnya yang menganut ajaran Kristen pada umumnya akan mempercayakan pendidikan tambahan anak melalui sekolah minggu. Sekolah minggu merupakan sebuah

komunitas yang memberi edukasi keagamaan untuk menanamkan Firman Tuhan dalam kehidupan anak. Kegiatan sekolah minggu diadakan di dalam sebuah, gereja yang pelaksanaannya dilakukan pada hari minggu. Aktifitas yang dilakukan dalam sekolah minggu pada umumnya adalah bermain dan membaca firman. Melalui bermain, anak-anak cenderung lebih menikmati proses belajar (Baskoro, 2011). Proses belajar yang menyenangkan dapat dilakukan melalui

berbagai macam cara, salah satunya melalui *board game*. *Board game* dapat mengandung unsur edukatif, melalui konten yang dikandung didalamnya. Melalui inspirasi pelajaran umum, atau berkaitan dengan agama, yang diciptakan dalam sebuah media *board game*, yang dapat divisualisasikan dan dikemas secara menarik, sebab bermain merupakan cara belajar yang sifatnya alami untuk anak-anak (Setiawani, 2000). *Board game* adalah sebuah media permainan visual yang dapat dimainkan lebih dari 2 orang, yang memiliki sebuah peraturan tertentu dan tujuan tertentu. Secara sederhana *board game* menggunakan sebuah papan sebagai komponen dari media utamanya, dan memiliki komponen pendukung lainnya seperti kartu, pion, dadu, dan gambar. Dengan strategi dan sebuah keberuntungan, game dapat berlangsung dengan menyenangkan bersama dengan lawan main (Mike 2010). Anak-anak rentang usia 6-11 tahun pada umumnya mulai terpengaruh oleh lingkungan, dan mulai memilih teman-temannya sendiri. Menurut teori Jean Piaget memasuki rentang usia sekolah dasar, anak sudah mulai memahami cara berfikir secara rasional dan mampu menjalankan operasional secara nyata (Hurlock, 1991). Kegiatan belajar yang disertakan dengan bermain akan memicu keinginan rasa ingin tahu yang besar, yang efektif untuk menyalurkan edukasi yang terkandung dalam permainan edukatif. Sehingga rentan usia 6-11 adalah umur yang tepat untuk belajar dengan menggunakan media *board game*. Tema yang dipilih adalah cerita nabi Nuh. Cerita Nuh adalah cerita yang populer dan salah satu nabi di Alkitab yang cukup terkenal di kalangan anak-anak. Selain itu, konsep dan tema yang tersirat dalam kisah nabi Nuh memiliki unsur visual yang bagus seperti hewan-hewan, bahtera, air bah yang dapat menjadi visual yang pas untuk minat anak-anak. Selain itu kisah nabi Nuh bisa mengajarkan banyak pelajaran kepada anak-anak, seperti mencintai makhluk hidup, kebersamaan dengan keluarga, mengetahui firman Tuhan. Dengan demikian anak pada rentan usia 6-11 tahun yang berada dalam masa pembelajaran bisa menyaring dengan baik kebaikan-kebaikan yang tercantum dalam cerita nabi Nuh. Maka dari itu, *board game* bertemakan kisah nabi Nuh adalah media yang tepat untuk menjadi peluang baru sebagai sarana edukasi untuk anak-anak. Sehingga anak-anak bisa belajar dengan menyenangkan melalui media visual yang dapat menjadi sarana edukatif yang menarik untuk rentan usia 6-11 tahun.

Tujuan penelitian

Berdasarkan penelitian diatas, tujuan penelitian ini adalah menciptakan *board game* tentang Nabi Nuh yang edukatif dan menarik secara visual untuk anak-anak sekolah minggu usia 6-11 tahun.

Batasan Masalah

Sebagai upaya untuk membatasi masalah, maka ruang lingkup penelitian ini meliputi ruang lingkup anak-anak sekolah minggu di wilayah Surabaya.

- Demografis : -Anak-anak sekolah minggu usia 6-11 tahun.
- Waktu Penelitian : -Bulan Februari sampai Bulan Juli 2020
- Area Penelitian : -Surabaya
- Psikografis : -Mudah merasa bosan, lebih suka bermain dan cenderung mudah teralihkan perhatiannya dengan hal yang lebih menarik.
- Behaviour : -Suka bermain, bercanda dan berkenalan dengan teman baru.

Metode Perancangan

Data yang dibutuhkan

Data Primer

- Data yang diambil langsung dengan riset atau meneliti kebiasaan anak-anak dalam sekolah minggu.

Data Sekunder

- Data yang diambil dari beberapa buku dan artikel tentang *board game*, anak-anak, cerita-cerita dalam alkitab, melalui teman, website dan di youtube.

Metode Pengumpulan Data

- Menggunakan data yang dikumpulkan langsung di lapangan dengan melakukan riset langsung di lokasi dan ruang lingkup anak-anak sekolah minggu di gereja.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan bersifat kualitatif dengan pendekatan 5W1H untuk mengetahui keadaan target topik perancangan.

What - *Board game* seperti apa yang bersifat edukatif dan menarik secara visual bagi anak-anak sekolah minggu usia 6-11 tahun?- Apakah cerita nabi Nuh sudah diketahui dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 6-11 tahun ?

Why - Mengapa *board game* menjadi pilihan untuk memberi edukasi kepada anak-anak sekolah minggu usia 6-11 tahun?

Where - Dimanakah *board game* dapat digunakan secara efisien untuk memberi edukasi bagi anak-anak sekolah minggu usia 6-11 tahun?

When - Kapan penggunaan *board game* yang tepat untuk memberi edukasi secara efisien untuk anak sekolah minggu usia 6-11 tahun?

Who - Siapa target dari perancangan *board game* ?

How - Bagaimana cara kerja *board game* yang efisien untuk meningkatkan edukasi untuk anak sekolah minggu usia 6-11 tahun?

Identifikasi dan Analisi Data

Board game adalah sebuah media permainan visual yang dapat dimainkan lebih dari 2 orang, yang memiliki sebuah peraturan tertentu dan tujuan tertentu. Secara sederhana *board game* menggunakan sebuah papan sebagai komponen dari media utamanya, dan memiliki komponen pendukung lainnya seperti kartu, pion, dadu, dan gambar. Dengan strategi dan sebuah keberuntungan, game dapat berlangsung dengan menyenangkan bersama dengan lawan main (Mike 2010).

Tinjauan Board Game Anak

Anak pada usia 6-11 tahun merupakan tahap dimana seorang anak menggunakan proses pemikiran untuk berfikir operasional. Sehingga pada rentang usia 6-11 tahun, cara mendukung anak dalam sistem pembelajaran adalah menggunakan media interaktif secara fisik yang dapat disentuh (Morrison, 2008). Anak-anak usia 6-11 tahun cenderung lebih menyukai media interaktif sebagai media pembelajaran. Selain menyenangkan, media pembelajaran berupa game dapat memicu motorik anak yang dapat mendorong ingatan pada psikis anak. *Board Game* dapat mendukung dalam proses belajar anak untuk menyaring informasi dan edukasi yang disalurkan secara efektif. Dengan bermain *board game*, anak dilatih untuk berfikir, berlatih bahasa, meningkatkan motorik dan emosi. Berawal dari kontak mata anak dengan lawan mainnya, dapat memicu anak untuk mengenal teman yang berbeda-beda dengan karakter yang beragam. Pengasahan strategi dan kompetitif yang diciptakan berguna untuk membatasi diri agar tidak memiliki ego yang tinggi, untuk menciptakan nilai dasar toleran terhadap lawan mainnya (Sukmasari, 2016).

Board Game Anak

Board game anak yang terkenal dan memicu pola pikir anak, hingga memiliki pola unsur edukatif hingga sangat banyak ragamnya. Baik bermain dengan teman atau dengan orangtua, *board game* memiliki banyak fungsi yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Contoh *board game* yang baik dan terkenal untuk anak adalah:

- Ular Tangga



Gambar 1. Gambar ular tangga

Sumber : <https://www.brilio.net/news/ini-asal-usul-permainan-ular-tangga-yang-kamu-mainkan-saat-kecil-160330a.html>

Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dengan menggunakan papan yang memiliki kotak-kotak bernomor dan memiliki unsur yang menggambarkan ular dan tangga. Tujuannya adalah mengikuti berapa banyak angka yang dimunculkan dari dadu yang di kocok, dan dimulai dari *start* hingga mencapai titik *finish*.

- Candy Land

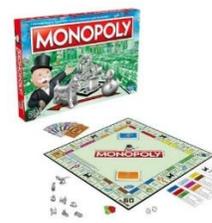


Gambar 2. Gambar Candy Lane

Sumber: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/91yUG40gv0L._AC_SL1500_.jpg

Candy Land merupakan permainan *simple* yang memiliki 4 pion karakter berbentuk *gingerbread*, yang dimulai dari kotak start. Dimulai dari pemain termuda, dengan menyebutkan tanggal lahir pemain, dan mengikuti arah jarum jam. Tersedia kartu yang diacak dalam posisi tertutup untuk menentukan berapa langkah pion yang akan dijalankan dengan berpacu oleh warna yang tertera dalam kartu.

- Monopoly



Gambar 3. Gambar Monopoly

Sumber:<https://www.londondrugs.com/on/demandware.static/-/Sites-londondrugs-master/default/dwa2789476/products/L0045117/large/L0045117.JPG>

Monopoly adalah permainan yang bertema membeli dan menjual properti, yang dapat dikembangkan dengan cara membeli rumah dan hotel di properti yang dimiliki. Menggunakan uang palsu, memiliki pion untuk karakter masing-masing, menggunakan dadu untuk menentukan langkah perjalanan pion. Dilengkapi dengan kartu untuk harga properti masing-masing dan kartu kesempatan untuk opsi acak yang bisa diterima masing-masing pemain.

- Jenga



Gambar 4. Gambar Jenga

Sumber:https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71lm-6cxlL_AC_SY450_.jpg

Permainan jenga menguji mental dan kesabaran. Masing masing permainan memiliki satu giliran untuk menggeser satu kayu diantara kayu menara yang terdiri dari 54 blok. Setiap blok yang telah diambil harus diletakkan kembali ke sisi menara paling atas. Tujuannya adalah menjaga kestabilan menara selama blok-blok telah diambil satu persatu (R. Jeko.I, 2016).

Tinjauan Tema Nabi Nuh

Nama Nuh memiliki arti “sabat”, “istirahat”, “penghiburan” berdasarkan alkitab (2 Raja-raja, 2:15; Ratapan 5:5; Ulangan 5:14). Nuh adalah seorang pria yang baik hati, dan memiliki keluarga yang terdiri dari istri yang bernama Emzara/Naamah. Dikarunia dengan tiga anak laki-laki yang terlahir sebelum air bah datang. Anak dari nabi Nuh bernama Sam, Yafet, dab Ham. Nuh adalah orang yang tidak bercela di antara orang-orang yang ada pada zamannya.

Allah telah memilih Nuh sebagai orang terpilih yang diperintahkan untuk membuat sebuah bahtera besar yang menyerupai kapal. Nuh melakukan perintah Allah dengan patuh dan mulai membangun bahteranya yang terdiri dari tiga lantai besarnya. Setiap lantai

memiliki ruangan untuk menjadi tempat tinggal dan beristirahatnya Nuh dan keluarganya. Sisa dari ruang lain untuk menjadi binatang dan ruang penyimpanan makanan persediaan.

Nuh membangun bahteranya. Banyak cobaan yang dihadapi Nuh dan keluarganya, yaitu cemooh dan caci maki. Nuh telah memperingatkan orang-orang untuk mengikutinya kedalam bahtera dan memberitakan bahwa akan ada air bah yang terjadi dalam waktu dekat. Namun tidak ada yang percaya dan sebaliknya, orang-orang menertawakan dan tidak mempercayai perkataan Nuh.

Nuh tetap taat dan melakukan perintah Allah dengan tekun. Nuh membangun bahteranya selama bertahun-tahun, dan melaksanakan perintah Allah untuk membawa berbagai jenis binatang mulai dari hewan melata, hewan yang haram dan tidak haram hingga hewan yang terbang masing-masing sepasang untuk dibawa ke dalam bahtera. Sehingga Nuh dan keluarganya tinggal bersama binatang-binatang dan segala sesuatu yang ada didalamnya.

Kemudian air bah telah terjadi. Allah telah mendatangkan air bah dengan cara hujan selama 40 hari 40 malam. Selama peristiwa itu terjadi, tidak ada satupun mahluk hidup yang tersisa dan bertahan hidup di bumi karena diterjang oleh air bah. Pada akhirnya, Tuhan telah membuat perjanjian dengan Nuh bahwa tidak akan ada lagi peristiwa seperti air bah, dengan tanda perjanjian busur di awan, yang disebut dengan pelangi (Biokristi, 2012).

Tinjauan Sekolah Minggu

Sekolah Minggu adalah sebuah kelompok untuk menjadi sebuah wadah pembinaan iman, untuk menyalurkan sarana pendidikan rohani untuk anak-anak, yang bertujuan untuk mengenalkan firman Tuhan yang benar, dan membimbing anak kepada iman yang dewasa didalam Tuhan Yesus. Guru didalam sekolah minggu menjadi ayah dan ibu asuh rohani, yang memiliki tanggung jawab besar terhadap muridnya yang telah diserahkan dan dipercayakan oleh orangtuanya masing-masing untuk mendapatkan pendidikan rohani (Alkitab Sabda, 2005).

Tinjauan Anak-Anak 6-11 Tahun

Pada perilaku anak-anak usia 6-11 tahun, perhatian utama anak-anak tertuju pada keinginan berkelompok. Keinginan untuk memiliki ruang lingkup pertemanan yang luas, memiliki lingkup sosial yang dapat diajak berinteraksi merupakan keinginan besar anak usia 6-11 tahun. Proses yang dilalui meliputi menyesuaikan diri dengan kelompok sosialnya. Untuk menyesuaikan

diri, anak-anak membentuk perilaku dan pemikiran yang dapat diterima oleh kelompoknya.

Kreativitas yang dimiliki anak 6-11 tahun sangat tinggi, karena tidak adanya batasan diri yang diterima oleh lingkungan sosialnya. Dengan lingkungan sosial yang positif, kreatifitas anak tentu akan berkembang pesat. Tanpa adanya kata-kata negatif yang diterima, maka batasan diri yang diciptakan cenderung lebih kecil. Sehingga kreatifitas yang diciptakan memiliki ruang yang luas dan tak terbatas (Hurlock, 1991)

Dalam mengambil kesimpulan, anak pada usia sekolah dasar memiliki pemikiran yang dilandasi dengan pemikiran logis. Dengan pemikiran kognitif, anak memiliki ciri pemikiran yang terorganisasi, dengan membagi kelas-kelas masalah yang dihadapinya, dan menjadi alasan utama anak dalam pengambilan keputusan dalam berperilaku. Kemampuan berpikir yang dimiliki rentan usia anak 6-11 tahun merupakan pemikiran spontan, penalaran yang diterima bergantung pada kata yang tersimpan dalam ingatan anak.

Emosi yang dimiliki bergantung pada situasi lingkungan. Kemampuan dalam memahami emosi yang diekspresikan berkembang seiring dengan adanya konflik diri yang mulai muncul. Berawal dari mulai munculnya pemahaman bahwa manusia bisa memiliki perasaan yang bertabrakan, munculnya ekspresi yang bisa diciptakan dalam mencerminkan isi hati, dan empati yang dapat tercipta dari perasaan anak dalam menanggapi suatu kondisi. Anak juga belajar bahwa refleksi dari diri dan pribadi lain belum tentu menggambarkan apa isi dari perasaan yang sesungguhnya dirasakan (Elsari, 2009).

Analisis Data

- Survey Terhadap Orang Tua

Menurut *survey* lapangan yang dilaksanakan terhadap 15 orangtua yang dipilih secara random yang merupakan ibu yang berusia 26-40 tahun, 13 dari 15 ibu berencana dan mempercayakan pendidikan tambahan untuk rohani anak pada sekolah minggu di gereja yang telah mereka anggap sebagai “rumah” mereka. Responden juga menyatakan bahwa setuju dengan cara pembelajaran anak yang menggunakan sistem motorik berupa sarana seperti *board game* edukatif, untuk mendukung minat dan komunikasi anak terhadap teman mainnya, dan guru sekolah minggu.

- Wawancara Terhadap Guru Sekolah Minggu

Guru sekolah minggu GBI Gibeon menjelaskan bahwa, anak cenderung lebih suka

bermain dan menyukai media interaktif yang memiliki visual yang menarik seperti board game untuk sarana belajar. Guru sekolah minggu GBI Gibeon setuju bahwa board game adalah system yang baik untuk mendukung cara belajar anak dalam memahami firman Tuhan. Dengan bermain, anak akan lebih ceria dan menikmati proses belajar yang sedang berlangsung, sehingga mencapai titik dimana anak dapat mengingat dengan baik apa yang telah dipelajarinya. Sebagai guru sekolah minggu untuk anak, hal yang paling susah diajarkan adalah konsentrasi dan kontrol perasaan emosi pada anak, sehingga tantangan yang dihadapi oleh guru sekolah minggu adalah bagaimana cara agar anak bisa memperhatikan dan menerima paa yang telah diucapkan oleh guru sekolah minggu dalam proses belajar mengajar. Disamping memperhatikan dan mencoba menyita perhatian anak, tanggung jawab terbesar adalah ketika anak diserahkan sebagai murid belajar rohani, guru sekolah minggu memiliki rasa tanggung jawab besar agar anak dapat menerima firman Tuhan dengan baik dan benar.

Konsep Kreatif

- Merancang sebuah *board game* yang bersifat edukatif untuk menyalurkan tentang cerita nabi Nuh pada anak usia 6-11 Tahun
- Menarik minat anak dan mendukung tingkat belajar anak dengan *board game* yang menarik secara visual
- Menceritakan kisah nabi Nuh dalam Injil untuk memberitakan firman Tuhan melalui cara yang interaktif dan menarik

Metode Pembelajaran Dalam Board Game

Board game dibuat dengan visual dan media papan yang bisa dimainkan serta disentuh secara fisik oleh anak. Dengan kartu penjelasan yang memiliki gambar dan teks yang mudah dibaca anak, untuk memberi penjelasan singkat namun informatif kepada anak untuk memahami tema dari nabi Nuh. Permainan dibuat di atas papan yang bervisual kota, air bah, dan lahan baru yang menjelaskan alur cerita dari nabi Nuh, serta pion yang berbentuk karakter dan hewan yang bisa dijalankan dan diletakkan di atas papan interaktif. Dengan visual yang menarik, bertujuan agar anak tidak mudah bosan dan menarik minat anak-anak untuk berfikir. Manfaat dari media pembelajaran *board game* adalah memberi kemampuan motorik, logika, daya ingat, ketelitian dan memicu pemikiran untuk memecahkan masalah. Permainan interaktif ini dapat dimainkan oleh dua hingga banyak orang, guna untuk mengajarkan interaksi sosial. Permainan ini berteman air bah Nuh, yang disajikan dalam papan yang menggambarkan sebuah kota dan alur perjalanan air bah hingga menuju ke lahan baru. Dengan

menggerakkan papan air yang menggambarkan terjadinya bencana air bah dan kemudian berganti menjadi papan lahan baru yang emnceritakan setelah surutnya air bah. Disediakan kartu interaktif yang menjelaskan peranan dan karakteristik karakter, kartu binatang, dan beberapa benda yang dapat mengedukasi anak-anak serta menjadi media untuk menyalurkan edukasi rohani kepada anak. Anak juga bisa menggerakkan pion karakter dan binatang yang masing-masing disertai dengan kartu penjelasan. Setiap karakter memiliki epranan tersendiri, dan setiap hewan memiliki pasangan tersendiri, sehingga anak belajar dengan menyenangkan. Anak harus meletakkan pion ke dalam sebuah bahtera yang kemudian akan digerakkan menuju bencana air bah, kemudian menuju ke pulau baru yang masing-masing langkah akan dijelaskan kronologi dan peristiwa cerita Nuh.

Konsep Visual

- **Tone Warna**



Gambar 6. Pallette Warna

Sumber:<http://www.colorexplorer.com/currentpalette.aspx>

Warna yang digunakan adalah warna cerah yang cocok untuk anak-anak. Anak cenderung lebih tertarik dengan warna yang cerah, karena lebih enak dipandang dan memunculkan rasa pemikiran penasaran dan ingin tahu yang muncul dari dalam diri anak-anak. Sehingga menimbulkan rasa untuk berfikir dan mengeksplor.

- **Desain Visual**

Font yang digunakan adalah *comic sans mf*, karena font ini mudah dibaca dan memiliki lekuk yang cocok untuk anak-anak. Dengan visual yang mudah dimengerti oleh anak yang baru belajar membaca, dan bentuk yang lucu, anak-anak akan cenderung memiliki rasa penasaran yang memudahkan dalam proses permainan.



Gambar 7. Font Comic Sans MS

Sumber:<https://cdnms.fonts.net/images/288c15a0ce30b89f/AComicSans.jpg>

Font kedua yang digunakan adalah *Pixelite* yang mudah dibaca dan sederhana bentuknya. Dengan demikian anak akan mudah membaca dan mengerti.



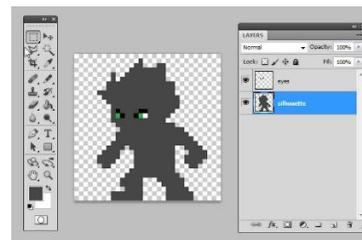
Gambar 3.3 Font Pixelite

- **Design Style**



Gambar 8. Contoh Pixel Art

Sumber:<https://banner2.kisspng.com/20180716/jzl/kisspng-pixel-art-bead-deviantart-clip-art-league-of-legends-t-shirt-design-5b4ccb432042d1.4218832915317594271322.jpg>



Gambar 9. Contoh Pixel Art

Sumber: https://assets.website-files.com/5de4b2619f8e64ccd5bc1dd3/5e574f93da43a331b4c2c7ec_Gambar-4.-Pixel-Art-Tutorial-Silhouette.jpeg

Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain *pixel art* karena *pixel art* memiliki gaya desain yang simple dan cenderung berwarna warni. *Pixel Art* adalah gaya desain yang fungsi utamanya adalah sebagai gaya desain untuk game digital. Dengan gaya desain yang simple, anak-anak akan lebih mudah mengerti

Software yang Digunakan

Software yang digunakan untuk perancangan ini adalah *pixel art*, Adobe Photoshop, dan *software* pendukung seperti *Microsoft Word*.

Final

Logo



Gambar 10. Final Logo

Binatang



Gambar 11. Final Binatang

Karakter



Gambar 12. Final Karakter

Kartu



Gambar 13. Final Kartu Bagian Depan



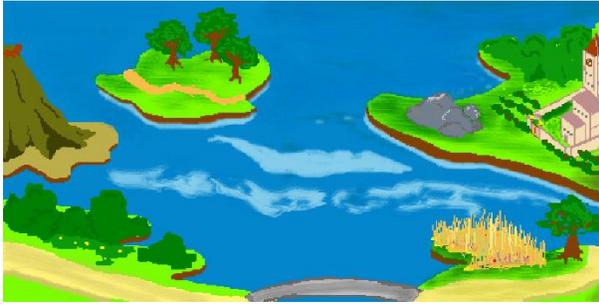
Gambar 14. Final Kartu Belakang

Kemasan



Gambar 15. Final Kotak Kemasan

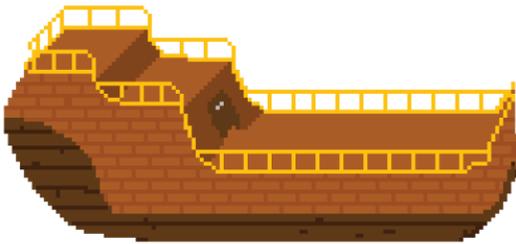
Peta



Gambar 16. Final Peta Depan



Gambar 17. Final Peta dalam



Gambar 18. Final Kapal Bahtera

Peraturan Permainan

Permainan ini harus didampingi oleh pendamping, baik orangtua, ataupun oleh guru sekolah minggu, untuk berlangsungnya proses penyampaian edukasi dan keberhasilan berlangsungnya permainan. Permainan dimulai dari papan bagian depan peta yang terbuka setengah, yang menggambarkan kondisi daratan, dan perairan pasca air bah.

Anak diminta untuk mengambil kartu secara random yang sudah di acak sebelumnya oleh pendamping, untuk mendapatkan kartu karakter atau kartu binatang. Kemudian anak akan menerima pion sesuai dengan kartu yang didapat untuk dipegang. Ketika anak sudah menerima pion, anak diminta meletakkan pion hewan / Karakter untuk diletakan di peta, kemudian pendamping akan menjelaskan cerita Nuh sebelum

datangnya air bah. Pendamping diminta untuk menceritakan kisah nuh sesuai dengan ajaran gerejanya, dan sesuai dengan cara belajar mengajar gereja.

Kemudian map akan dibalik menjadi gambar lautan dan awan untuk menggambarkan suasana ketika air bah datang, anak diminta untuk meletakkan hewan hewan dan karakter ke atas kapal bahtera sembari pendamping menceritakan bencana air bah. Setelah menceritakan bencana air bah, pendamping diminta membalikan map menjadi setengah map yang berisi pulang baru, ditujukan untuk menceritakan lahirnya bumi baru setelah bencana air bah. Kemudian anak bisa mendapatkan stiker ketika game berakhir dan diadakan sesi tanya jawab. Jika anak berhasil menjawab pertanyaan dengan benar maka anak akan dihadiahkan stiker.

Kesimpulan

Perancangan permainan edukatif ini telah selesai dan diharapkan bisa membawa dampak yang positif bagi anak-anak sekolah minggu. Melalui perancangan ini anak-anak sekolah minggu bisa belajar dengan bermain, dengan demikian perancangan ini dapat menunjang kegiatan belajar mengajar dalam sekolah minggu. Perancangan ini diharapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi perancang lain dan bisa berguna untuk masyarakat.

Perancangan ini membutuhkan manajemen waktu yang baik, tenaga dan prioritas yang harus diatur agar mencapai hasil yang diinginkan. Kegiatan di lapangan baik melalui wawancara langsung, mencari referensi dair buku dan juga digital, mendesain karakter, binatang, kotak, packaging, dan juga aturan dalam bermain memerlukan pertimbangan dan waktu yang cukup menyita.

Kegiatan belajar mengajar tentu beragam, dengan terciptanya board game edukatif ini diharapkan anak berusia 6-11 tahun bisa menikmati dan bisa menyaring proses belajar yang menyenangkan. Anak tentu akan mendapat pelajaran yang positif dengan bersosialisasi dengan teman sebaya, guru sekolah minggu dan bisa lebih aktif dalam bersosial dengan lingkungan. Sehingga dapat menjadi bekal untuk persiapan anak menghadapi masa depan yang akan dibawa hingga dewasa.

Daftar Pustaka

Alkitab Sabda, (2005). *Hakekat Sekolah Minggu*, Retrieved March 20, 2020, from <https://alkitab.sabda.org/resource.php?topic=162&res=jpz>

Baskoro, Haryadi. (2011). *Jurnalisme Untuk Sekolah Minggu, Kiat Melatih Keterampilan Menulis Bagi Anak Sekolah Minggu*. Penerbit Andi.

Bio Kristi, (2012). *Nuh*, Retrieved March 20, 2020, from <https://biokristi.sabda.org/nuh>

Hurlock, B. Elizabeth. (1991). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta. PT. Erlangga.

Hurlock, E.B. (1991). *Child Development*. Jakarta. PT. Gelora Aksara Purnama.

Miarso (2004). *Pengertian Media Pembelajaran Defini Kegunaan, Model Taksonomi dan Pedoman Umum Proses Penggunaannya*. Diunduh dari <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-media-pembelajaran-definisi.html>

Morrison, George. (2008). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edisi Kelima. Jakarta. PT Indeks.

Nocianti, L. Elsari. (2009). *Makalah Perkembangan Sosial Pada Anak Homeschooling Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun)*. Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran. Bandung. P 5-6.

R. Jeko. I. (2016) *10 Board Game Edukatif Untuk Anak*. Retrieved March 20, 2020, from <https://www.liputan6.com/teknoread/2463282/10-pilihan-board-game-edukatif-untuk-anak>

Scorviano, Mike. (2010). *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

Setiawani, Maru Go. (2000). *Menerobos Dunia Anak*. Bandung. Yayasan Kalam Hidup.

Sukmasari, Radian Nyi. (2016). *Manfaat Main Board Game Bagi Anak: Latih Strategi Hingga Kontrol Emosi*. Retrieved March 20, 2020, from <https://health.detik.com/anak-dan-remaja/d-3166187/manfaat-main-board-game-bagi-anak-latih-strategi-hingga-kontrol-emosi>