

Perancangan Board Game Sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter dengan Tema Petualangan Pramuka untuk Usia 9-12 Tahun

Hana Juwita Nur Azizah dan Rabendra Yudistira Alamin

Departemen Desain Produk Industri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: hana15@mhs.prodes.its.ac.id; rabendrayudistira@gmail.com

Abstrak—Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah untuk memperkuat karakter siswa. Permasalahan yang ditemukan adalah kondisi karakter siswa yang rawan mengalami degradasi moralitas, estetika, dan budi pekerti pada era globalisasi. Terkait hal itu, Dinas pendidikan Kota Malang memberikan otoritas penuh pada setiap sekolah dasar untuk menjalankan program tersebut, maka dibutuhkan media interaktif yang bisa mengimplementasikan program tersebut. Menurut kerucut pengalaman oleh Edgar Dale, salah satu media yang memenuhi hampir seluruh aspek agar pembelajaran mudah tersampaikan dan diingat oleh peserta didik adalah Board Game. Maka dirancanglah desain board game yang dapat mengajarkan peserta didik nilai utama dari PPK. Dengan mengangkat tema petualangan pramuka sama karena kegiatan pramuka adalah salah satu kegiatan yang memiliki semua aspek dari nilai utama PPK dan dimainkan secara bekerja sama. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif berupa studi literatur mengenai mekanisme permainan dan psikologi anak, melakukan observasi lapangan terhadap target, metode iteration design untuk mendapatkan mekanisme board game yang diinginkan. Metode kuantitatif berupa kuisioner visual untuk menentukan kartun dan gaya gambar kesukaan, pretes dan postes untuk mengetahui skor tingkat keberhasilan dari permainan yang telah di uji cobakan. Hasil dari perancangan ini adalah board game bergenre petualangan pramuka dengan menggunakan mekanik kerja sama yang terdiri dari papan permainan, 58 kartu, 6 pion, 75 token, 53 tiles dengan menggunakan gaya gambar kartun. Dengan bermain board game Kapten Tunas Kelapa peserta didik menunjukkan bahwa nilai utama PPK telah berhasil dipahami dengan baik.

Kata kunci: Board game, Penguatan Pendidikan Karakter, Petualangan, Pramuka

I. PENDAHULUAN

PENGUATAN Pendidikan karakter atau PPK adalah Program pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) [1]

Salah satu upaya Dinas Pendidikan Kota Malang dalam pembangunan karakter melalui ekstrakurikuler pramuka. Pramuka merupakan kegiatan yang diwajibkan semenjak kurikulum 2013 siswa SD, SMP hingga SMA wajib mengikuti. Penanaman karakter dan sikap dasar agar menjadi insan yang bertakwa dan cinta tanah air selalu ditanamkan dalam setiap kegiatannya. Dampak positif yang di dapat dari pramuka tidak bisa ditemukan di kegiatan lain, di dalamnya siswa mengasah *soft skill* dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar kerja sama dan gotong royong. Pramuka memegang peran penting dalam membentuk karakter bangsa Indonesia, mendidik generasi muda sejak dini untuk menjadi insan yang lebih baik. Nilai-nilai yang ditanamkan di kepramukaan sesuai dengan nilai inti dari PPK yaitu religius, nasionalis, gotong royong, mandiri, dan integritas.

Menurut Pihak Dinas Pendidikan kota Malang penanaman nilai PPK dapat melalui kegiatan dan permainan di ekstrakurikuler pramuka, disamping untuk membatasi ketergantungan peserta didik dengan *gadget* maka diperlukan kegiatan positif di kepramukaan melalui bermain sambil belajar. Dibutuhkan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Media yang sesuai dengan kondisi tersebut salah satunya adalah dengan bermain papan permainan yang dimainkan saat ekstrakurikuler pramuka. Tak hanya populer dikalangan orang dewasa, media *board game* dapat menanamkan nilai-nilai positif yang diinginkan kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Studi Media

Semakin besar keterlibatan anak terhadap suatu media pembelajaran maka yang akan dia ingat atau pahami akan semakin banyak[2]. Board game adalah salah satu media yang memiliki dampak paling banyak bagi anak-anak. Tidak hanya memiliki unsur yang dapat dilihat atau dibaca namun anak-anak dapat terlibat dalam diskusi, bermain peran, hingga melakukan simulasi. Dapat disimpulkan bahwa media board game dapat dijadikan sebagai media implementasi nilai utama PPK yang paling tepat karena anak memiliki keterlibatan yang cukup banyak dalam proses belajar sambil bermain. Tema pramuka di usung karena di dalamnya terkandung banyak nilai dan norma yang sesuai dengan nilai utama PPK.

B. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang

berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesamamannya, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat[3].

C. Program Penguatan Pendidikan Karakter

PPK merupakan program pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan dukungan perlibatan publik dan kerja sama antar sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) [1].

D. Teori Perkembangan Anak

Anak pada usiapertengahan atau 7 hingga 11 tahun berada pada tahap oprasional konkret, mereka dapat bernalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik dan konkret[4]. Beberapa konten dalam permainan tidak dijelaskan secara deskriptif, tapi dengan menjadikannya bermakna konkret dan dapat dipahami oleh anak-anak dalam batasan logikanya. Memberi contoh secara spesifik yaitu seperti memberikan pengertian untuk semboyan “bhineka tunggal ika” dengan menjelaskan bahwa kita semua harus berteman tidak memandang dari mana asal mereka. Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hal tersebut pun harus setara dengan kemampuan dan penguasaan kosa kata mereka.

E. Studi Eksisting

Studi eksisting mengenai komparator dengan mengambil contoh board game dari luar negeri seperti Pandemic dan Magic Maze Kids, kedua board game tersebut dipelajari mengenai mekanisme permainan karena dianggap sesuai dengan board game yang dirancang. Studi kompetitor mengambil contoh permainan dalam negeri yaitu board game Anak Sholeh. Kemudian setiap kompetitor dan komparator di tinjau mengenai teori layout, bahan komponen, desain packaging, dan kesan warna.

III. METODOLOGI DESAIN

A. Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif berupa studi literatur mengenai mekanisme permainan dan psikologi anak, melakukan observasi lapangan terhadap target, *metode iteration design* untuk mendapatkan mekanisme board game yang diinginkan. Metode kuantitatif berupa kuisioner visual untuk menentukan kartun dan gaya gambar kesukaan, pretes dan postes untuk mengetahui skor tingkat keberhasilan dari permainan yang telah di uji cobakan.

Dalam mendapatkan data yang terkait mekanisme game, dilakukan observasi dan *Iteration Design* Tujuan dari observasi ini adalah mengetahui perilaku dan pola pikir target audien ketika berinteraksi dengan sekitarnya terutama ketika melakukan kegiatan berkelompok. Pada kegiatan belajar mengajar Peserta didik perlu dijelaskan beberapa kali mengenai tugas kelompok yang akan diberikan. Instruksi dari guru kelas kurang dipahami, dan sebagian masih melakukan tugas dengan



Gambar 1: Prototip 1



Gambar 2: Prototip 2

kurang tepat atau bahkan terus bertanya pada Guru. Maka dalam permainan perlu dijelaskan dengan dicontohkan oleh pengajar. Tiap kelompok pramuka menggunakan sistem regu, dan bermusyawarah mengenai siapa yang menjadi ketua regu, ini untuk mempermudah sistem dalam menginformasikan tugas, hal ini dapat diadaptasi untuk mekanisme dalam permainan,

Kuisioner visual dilakukan pada peserta didik untuk memahami dan menentukan ketertarikan mengenai visual dan warna pada sampel gambar yang dipresentasikan. Peserta didik akan ditanya secara langsung diantara sampel tersebut mana yang paling mereka sukai. Sehingga peneliti merekap langsung hasil kuisioner. Diantara 3 alternatif gaya gambar kartun yang ditampilkan, gambar 1 bergaya kartun 2d dengan *shadowing* yang detail dan kompleks dipilih sebanyak 54%, gambar ke 2 bergaya kartun dengan outline dan warna kompleks sebanyak 38,5%, gaya gambar 3 bergaya kartun dengan *outline* dan warna *monochrome* di pilih sebanyak 12,5%. Berdasarkan alternatif yang terpilih dan sifat warna dan karakter yang ingin ditanamkan sesuai dengan penjabaran nilai utama PPK.

B. Iteration Design

Iteration Design berarti proses desain dengan melakukan tes, dan mengevaluasi hasil terus berulang dalam merancang *board game*. Pengulangan ini dilakukan untuk mendapat hasil yang lebih baik dalam segi *game play* dan fitur hingga memenuhi kriteria desainer[5]. Didalamnya melakukan studi eksperimental sebanyak dua kali. Pada studi eksperimental yang pertama membuat prototip dan di konsultasikan kepada praktisi board game serta di lakukan uji coba kepada target.



Gambar 3: Kriteria Desain



Gambar 4: Kriteria Desain

Hasil yang didapat masih terdapat banyak kekurangan dalam mekanik permainan karena target cenderung melakukan banyak kecurangan.

Pada studi eksperimen yang ke dua prototip di perbaiki menurut dari evaluasi eksperimen sebelumnya. Lalu dikonsultasikan kepada pengajar di SDN Klojen Malang. Hasil yang didapat adalah beberapa aspek dalam mekanik cenderung terlalu sulit untuk dimainkan bagi target sehingga perlu dikurangi tingkat kesulitannya. Kemudian dari hasil tersebut perancang memperbaiki mekanisme permainan lalu melakukan uji coba kepada peserta didik di SDN Klojen. Hasil yang di dapat dari uji coba ke enam kelompok adalah permainan berhasil dimainkan dengan baik serta hasil pre tes dan pos tes menyatakan peserta didik dapat menyerap nilai utama PPK melalui permainan tersebut.

C. Konsep Desain

Board game yang berjudul “Kapten Tunas Kelapa” ini mengajak pemain untuk berpetualang melaksanakan kegiatan persami, untuk itu mereka harus mencari bahan makanan serta kayu bakar karena mereka adalah regu yang mandiri sehingga dapat menjaga diri dan bertahan hidup. Dalam mengumpulkan bahan-bahan tersebut seluruh pemain yang tergabung menjadi anggota regu haruslah bekerja sama.

Pemain saling bergantung satu sama lain, karena mereka memiliki perbedaan skill sesuai dengan peran yang didapat, maka dalam permainan mereka harus bermusyawarah untuk menentukan strategi yang tepat dan membagi tugas. Saling tolong menolong ketika pemain lain mengalami kesulitan, menjaga amanah dari tugas yang telah diberikan sebelumnya,

belajar berkomunikasi dengan baik, bertoleransi saat terjadi beda pendapat, serta mengendalikan emosi dan ego agar regu dapat meraih kemenangan. Ketika mereka dapat mengalahkan game itu sendiri akan ada reward spesial yaitu mendapat patch legendaris yang paling dicari yaitu patch ‘Petualang Sejati’. Sistem reward dirancang untuk menghargai seluruh usaha yang telah mereka lalui. Selain itu dalam sisi psikologis sistem reward sangat dianjurkan agar anak merasa dihargai.

D. Kriteria Desain

Kriteria desain pada gambar 3 ditentukan berdasar dari analisis penjabaran nilai utama PPK dan data yang di peroleh penulis. Sehingga dalam merancang mekanik dan konten permainan harus berdasar pada kriteria yang telah di tentukan.

What to say dari *board game* ini adalah belajar untuk mengatur emosi mereka dalam berhubungan dengan orang lain, memahami bagaimana cara berkomunikasi dengan tepat dengan berbagai macam karakter yang dimiliki oleh teman sebayanya. Agar dapat memenangkan permainan ini setiap pemain tidak boleh menjadi egois, bertoleransi dan menjalankan setiap tugas adalah kunci agar permainan ini dapat dimenangkan.

How to say dari *board game* ini adalah dengan bertemakan petualangan anak pramuka. Warna yang digunakan sebagai tema cenderung warna natural dan eksploratif, palet warna tersebut berasal dari moodboard beberapa cuplikan film yang bertemakan hampir sama dengan board game ini, yaitu *Moonrise Kingdom* yang di sutradarai oleh Wes Anderson kemudian terciptalah variasi warna yang diinginkan agar dapat menciptakan suasana petualangan yang diinginkan dan merangsang ketertarikan anak ketika bermain.

Anak pada usia 9-12 tahun cenderung masih tertarik dengan metode belajar dengan bermain, mereka juga memerlukan role model atau figure yang mereka idolakan dan secara tidak langsung akan mereka contoh. Maka di rancanglah enam karakter yang memiliki sifat unik dan positif agar dapat dijadikan sebagai *role model* bagi anak-anak tersebut. Komponen dan ilustrasi dalam permainan pun dirancang agar suasana keasikan berpetualangan sebagai seorang pramuka dapat tercipta.

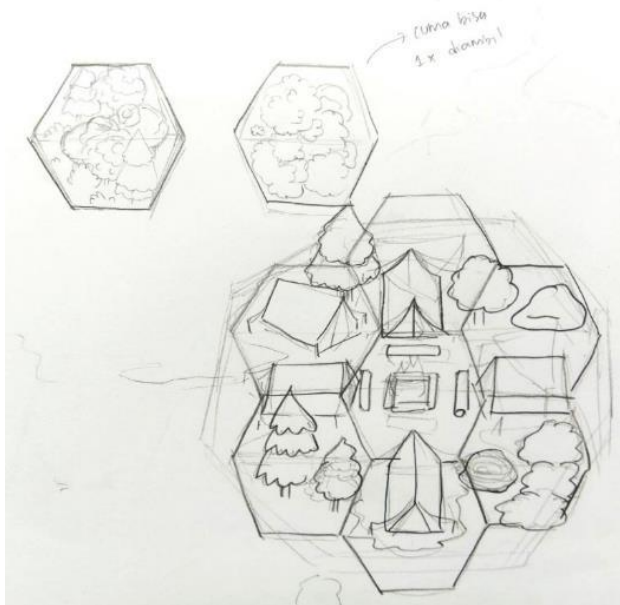
IV. IMPLEMENTASI DESAIN

A. Logo

Pada gambar 5.8 menggambarkan suasana berkemah di hutan. Ilustrasi yang digunakan adalah tenda yang berwarna kuning agar terlihat kontras, sedangkan di bagian sisi kanan kiri terdapat rumput yang menunjukkan suasana di hutan. Dilengkapi dengan gambar tas dan api unggun sehingga suasana perkemahan pramuka semakin terasa. Warna yang digunakan yaitu kuning, hijau, oranye, dan coklat merepresentasikan kesan natural dan petualangan.

B. Board Game

Board adalah tempat dimana permainan dimainkan. Pada *set up* awal permainan yang harus disiapkan adalah menempatkan keping hutan secara acak diatas board yang berwarna hijau



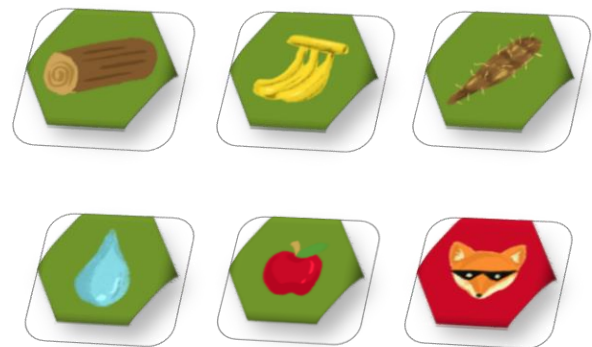
Gambar 5: Sketsa Board Utama



Gambar 7: Wheel of Fortune



Gambar 6: Pion



Gambar 8: Tiles

gelap. Penempatan area keping pun perlu diperhitungkan agar tangan pemain dapat membalikinya dengan mudah, sebisa mungkin penempatannya tidak terlalu berkelompok. Kemudian pada bagian tengah board terdapat area perkemahan, area ini adalah titik awal dari pion pemain. Menggunakan tiles hexagon agar mempermudah pemain usia target untuk bergerak, karena pemain dapat bergerak ke enam arah yang berbeda. Berikut adalah sketsai desain *board* utama:

C. Pion

Ukuran alas bidak adalah 3 cm x 3 cm, memiliki tinggi 5cm. Bentukkan setiap pion sama dengan karakter yang ada pada kartu karakter. Dipilih dari bahan akrilik agar awet dan berwarna agar dapat membangun kesan *role playing* dalam permainan. Berikut adalah hasil alternatif desain desain pion karakter:

D. Wheel of Fortune

Wheel of fortune mempunyai fungsi yang sama dengan dadu, di desain seperti gambar dibawah agar meningkatkan ketertarikan target ketika mendapat giliran bermain. Berikut adalah alternatif desain *wheel of fortune*:

E. Tiles dan Token

Keping hutan diletakkan pada *board* utama sebelum permainan dimulai, seluruhnya berjumlah 59 keping. Terdiri dari 12 keping kayu, 12 keping air, 12 keping pisang, 10 keping harta karun, 10 keping hewan pencuri, dan sisanya 3 keping kosong. Penempatannya menghadap ketas berup ilustrasi hutan, sedangkan bagian bawahnya adalah ilustrasi dari sumberdaya yang akan didapat oleh pemain ketika pion menginjak keping hutan tersebut. Keping ini terbuat dari akrilik dengan ketebalan 3mm agar memudahkan pemain katika membalik keping ini. Pada awal permainan seluruh keping di acak dan di tempatkan ke *board* di area warna yang berbeda dan polos. Berikut adalah alternatif desain keping hutan:

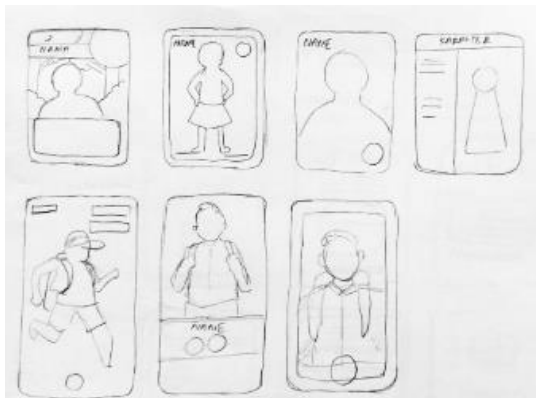
Ketika pemain berada di atas keping hutan dan mendapatkan salah satu sumber daya yang ada dibalik keping, maka pemain akan mendapatkan kubus kayu kecil berukuran 1x1 cm sebagai representasi dari sumber daya. Warna biru adalah bentuk sumber daya untuk air, warna kuning, adalah



Gambar 9: Token



Gambar 10: Jam

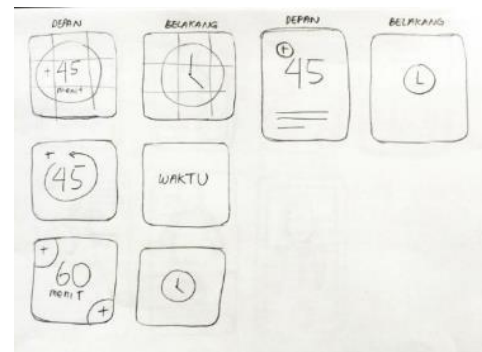


Gambar 11: Kartu Karakter

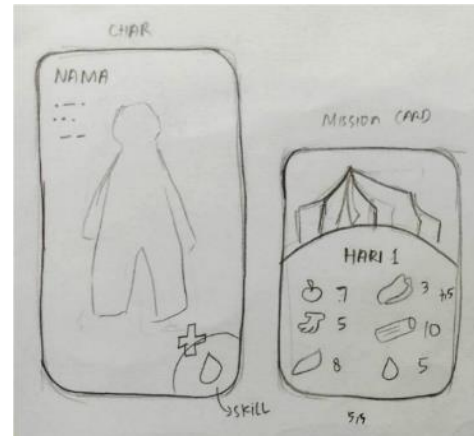
sumber daya untuk pisang, dan warna coklat adalah sumber daya untuk kayu.

F. Jam

Jarum pada jam dapat diputar sesuai dengan durasi yang didapat setelah mengambil kartu waktu, berfungsi untuk mengatur jalannya permainan, dan sebagai variabel pembatas agar permainan semakin seru. Setiap babak akan diberi waktu selama 12 jam, maka jumlah durasi yang ada pada kartu waktu adalah 12 jam lebih 30 menit. Penulis menentukan durasi yang ada pada kartu waktu akan dibagi kedalam 10 kali putaran dengan jumlah yang random.



Gambar 12: Kartu Waktu



Gambar 13: Kartu Misi

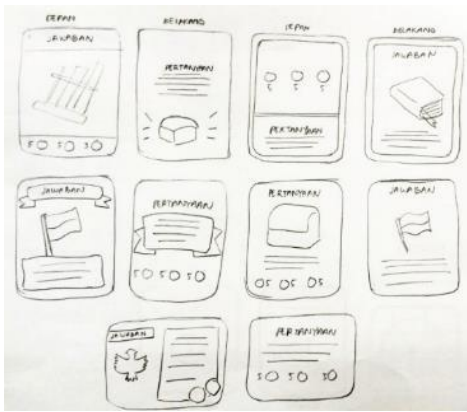
G. Kartu

Kartu karakter berukuran 6 cm x 10,5 cm yang akan dibagikan sebelum permainan di mulai. Kartu karakter akan dibagikan kepada seluruh pemain secara acak sebelum permainan di mulai. Setiap kartu memiliki skill spesial yang tak dimiliki kartu lainnya, ini bertujuan untuk membagi peran dan mengatur koordinasi kelompok agar semua pemain dapat berkontribusi. Sketsa kartu karakter ada pada gambar 11.

Kartu waktu berukuran 6 cm x 6 cm pada sketsa di gambar 12. Diambil oleh ketua regu ketika satu putaran selesai. Di kartu ini tertera banyak durasi yang harus di tambahkan ke jam, ini berpengaruh pada keputusan dan kerja sama dalam tim. Seberapa baik tim dapat mengatur setiap anggota agar misi dapat tercapai. Berikut adalah implementasi desain kartu waktu:

Kartu misi berukuran 5,5 cm x 7,5 cm pada gambar 13. Berfungsi sebagai pengingat jumlah sumber daya yang harus di kumpulkan.

Kartu pertanyaan pada sketsa di gambar 14 merupakan komponen yang melengkapi mode permainan nasionalis dan religius, pada awal permainan pengajar akan menentukan mode apa yang akan dimainkan, kemudian mengambil komponen yang hanya diperlukan saat mode tersebut



Gambar 14: Kartu Pertanyaan



Gambar 15: Buku Panduan

H. Buku Panduan

Buku Panduan merupakan penjelasan tata cara bermain, dapat dipelajari oleh Pendidik maupun Peserta didik karena bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami. Didalamnya dijelaskan tentang fungsi setiap komponen, cara bermain secara runtut, penjelasan kondisi menang dan kalah dan mode permainan yang ada. Pada bagian awal buku terdapat cerita pembuka mengenai karakter yang ada dalam board game untuk menguatkan suasana berpetualangan.

I. Packaging

Packaging board game perlu dirancang agar komponen yang ada dalam permainan aman ketika terkena benturan, sehingga didalamnya perlu di tata agar tiap komponen tidak saling bertabrakan juga. Setiap ruangan terisi dan dimanfaatkan dengan baik agar lebih efisien dan menghemat bahan. Desain gambar dan layout merepresentasikan tema dari permainan Kapten Tunas Kelapa dan mencantumkan informasi mengenai durasi permainan, jumlah pemain, dan isi board game.

V. KESIMPULAN

Dengan bermain *board game* Kapten Tunas Kelapa, peserta didik dapat menyerap nilai-nilai utama PPK. Saat dilakukan *test play* pada 6 kelompok dalam 1 kelas di SDN Klojen Malang, disimpulkan bahwa dalam segi *game play* telah berhasil dimainkan dengan baik dan mampu membawa suasana petualangan kepada target. Dan dalam *pretest* dan *post test* penilaian tentang sikap dan karakter mereka yang berhubungan dengan nilai utama PPK (Religius, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri, dan Integritas) mengalami

kenaikan, hal ini membuktikan bahwa permainan yang dirancang telah berhasil menanamkan nilai PPK kepada target. Board game dapat dimainkan saat ekstrakurikuler pramuka atau ketika pagi hari saat jadwal refleksi berlangsung. Bahkan di setiap mata pelajaran dapat dimainkan sebagai media pembelajaran PPK peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis H.N mengucapkan terimakasih kepada Allah S.W.T, orang tua, teman-teman terkasih, serta dosen pembimbing dan penguji yang telah mengajar dan memberi dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. K.-J. P. P. (Perpres) Nomor and undefined 2017, "Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter."
- [2] A. Sadiman, "Media Pendidikan, Jakarta," 2009.
- [3] H. Gunawan, P. K.-B. Alfabeta, and undefined 2012, "Konsep dan Implementasi."
- [4] J. S.-J. Erlangga and undefined 2002, "Perkembangan Anak (Terjemahan Edisi Kesebelas Jilid I)."
- [5] T. Fullerton, *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. 2018.