

BOARD GAME EDUKASI 4 KATA AJAIB UNTUK USIA 8 S.D 10 TAHUN

Ghaitsa Nabilla Auliasari¹, Emmareta Fauziah² dan Ajeng Tita Negoro³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Purwokerto, Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Selatan, Banyumas, Jawa Tengah 53147.
ghaitsanabilla@student.telkomuniversity.ac.id, emmaretaf@telkomuniversity.ac.id,
ajengn@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Hal ini dijelaskan pada pendidikan karakter di Indonesia, Kemendikbud menerapkan pendidikan karakter melalui pembiasaan sederhana, seperti mengajarkan anak untuk mengucapkan 4 kata ajaib, yaitu tolong, terima kasih, maaf, dan permisi. Saat ini terdapat krisis yang mengkhawatirkan pada anak yaitu berupa kurangnya sopan santun, hilangnya rasa hormat, rasa tanggung jawab yang menurun, pudarnya toleransi, dan masih banyak lagi yang berpengaruh pada masalah sosial. Berdasarkan fenomena di atas, diperlukan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan cara yang menyenangkan. *Board game* merupakan alat pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat memfasilitasi penanaman nilai karakter melalui media permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, identifikasi data, dan studi komparasi. Pada proses perancangan *Board Game* diperlukan konsep agar *Board Game* berjalan secara efektif, konsep ini menggunakan teori Jesse Schell mengenai 4 elemen dasar dalam gim. Adanya perancangan *Board Game* diharapkan mampu memberikan dampak positif pada perkembangan sosial anak, khususnya dalam mengajarkan nilai kesopanan dan etika dalam sehari-hari.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Board game, 4 Kata Ajaib, Usia 8 s.d 10 Tahun

Abstract: Character education is one of the important aspects in child development. This is explained in character education in Indonesia, the Ministry of Education and Culture implements character education through simple habits, such as teaching children to say 4 magic words, namely please, thank you, sorry, and excuse me. Currently there is a worrying crisis in children, namely a lack of manners, loss of respect, a decreasing sense of responsibility, fading tolerance, and many more that affect social problems. Based on the above phenomenon, a learning method is needed that is adjusted in a fun way. Board games are interactive and fun learning tools that

can facilitate the instillation of character values through game media. The research methods used are qualitative methods, data identification, and comparative studies. In the process of designing a Board Game, a concept is needed so that the Board Game runs effectively, this concept uses Jesse Schell's theory regarding the 4 basic elements in the game. The existence of the Board Game design is expected to have a positive impact on children's social development, especially in teaching the values of politeness and ethics in everyday life.

Keywords: Character Education, Board Game, 4 Magic Words, Age 8 to 10 Years

PENDAHULUAN

Artikel Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, yang menerapkan prinsip nilai moral dan etika. Di Indonesia, pendidikan karakter menjadi prioritas dalam sistem pendidikan nasional, karena Pendidikan karakter pada anak mampu membentuk sikap yang baik, serta sebagai fondasi penting dalam membentuk perilaku sosial anak (Hasanah, 2024) (Mu'id Aris Shofa et al., 2020).

Sebagai perbandingan, pendidikan karakter di Jepang melalui konsep dōtoku kyōiku (pendidikan moral) mengajarkan anak-anak untuk hidup dengan prinsip, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan menghormati orang lain (Mulyadi, 2014). Pendidikan karakter di Jepang menjadi contoh yang baik dalam menanamkan nilai-nilai moral, dimana nilai tersebut tidak hanya diajarkan, tetapi juga dipraktikkan secara langsung melalui kegiatan sehari-hari (Arrifah Putri Nadila & Abdal Malik Fajar Alam, 2024). Model pendidikan karakter di Jepang dapat menjadi referensi dalam upaya memperkuat pendidikan karakter di Indonesia dalam menghadapi krisis moral pada anak, seperti kurangnya sopan santun, hilangnya rasa hormat, rasa tanggung jawab yang menurun, pudarnya toleransi, dan masih banyak lagi yang berpengaruh pada masalah dan perkembangan sosial (Alya Malika Fahdini, 2024). Untuk memperkuat pendidikan karakter di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan pendidikan karakter melalui pembiasaan

sederhana, salah satunya dengan mengajarkan anak untuk mengucapkan 4 kata ajaib; tolong, terima kasih, maaf, dan permisi (Aprily et al., 2023).

Namun, ditengah upaya memperkuat pendidikan karakter melalui pembiasaan nilai-nilai kesopanan, terdapat fenomena sosial yang justru berlawanan dengan nilai-nilai yang diajarkan. Pengaruh negatif dari media sosial, kurangnya pengawasan orang tua, serta eksposur terhadap budaya populer yang kurang mendukung nilai moral. Anak-anak terpapar oleh tayangan televisi, konten media sosial, dan bahkan lingkungan masyarakat yang kadang menunjukkan perilaku yang tidak menghormati orang lain. Seperti penggunaan bahasa kasar, perilaku tidak sopan, dan kurangnya kesadaran untuk menghormati orang lain. Fenomena ini menyebabkan adanya perbedaan antara nilai-nilai karakter yang telah diajarkan di lingkungan sekolah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil Wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Juni 2024 dengan Bapak Yudi Eka Surahman, selaku kepala sekolah, dan Bapak Legi Gunawan, selaku guru dan pembina kesiswaan, mengungkapkan bahwa siswa SDIT Harapan Bunda Purwokerto belum sepenuhnya menerapkan 4 kata ajaib dalam keseharian mereka. Pembelajaran mengenai materi ini diajarkan secara khusus dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui buku dan video. Namun, penggunaan media seperti buku dan video sering kali membuat anak-anak merasa bosan karena metode tersebut kurang interaktif, sehingga mereka cenderung tidak memperhatikan materi. Akibatnya, guru harus selalu mengkondisikan dan mengingatkan siswa untuk tetap fokus dan berkonsentrasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan.

Hal ini menunjukkan bahwa, anak-anak merasa senang dan menikmati pembelajaran yang disampaikan harus dilakukan sambil bermain. Karena ketika anak-anak menjalani hal menyenangkan secara tidak sadar informasi

yang disampaikan akan mudah untuk diingat, seperti Board game. Board game merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan komponen utamanya adalah menggunakan board atau karton tebal, selain itu terdapat komponen lainnya seperti kartu, token, dadu dan lain-lain (Vagansza, 2015). Board game digunakan sebagai sarana edukasi sekaligus permainan yang menyenangkan untuk anak-anak, karena board game merupakan sebuah permainan yang bisa meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berpikir siswa. Seto Mulyadi menjelaskan bahwa metode pembelajaran harus disesuaikan dengan cara yang menyenangkan karena anak-anak senang sekali bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh guru sekolah dasar, media permainan board game cocok untuk umur 8-10 tahun, karena pada usia tersebut anak sudah mulai bisa berpikir logis. Pernyataan tersebut sejalan dengan teori kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Tahap operasional konkret adalah fase di mana anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir logis. Pada tahap ini, anak-anak mampu memecahkan masalah dengan lebih baik, namun pemikiran mereka masih berfokus pada objek-objek atau peristiwa yang dapat mereka alami secara langsung (Marinda, 2020). Dalam hal ini, permainan seperti board game dinilai sangat sesuai, karena mampu menstimulasi serta dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak-anak. Melalui board game, anak-anak tidak hanya bermain saja, tetapi mempelajari dan mempraktikkan nilai-nilai karakter melalui interaksi sosial selama permainan berlangsung, sehingga anak-anak akan lebih mudah diingat dan dipahami karena dilakukan dalam suasana bermain (HK et al., 2023). Oleh karena itu, tujuan dari riset ini adalah merancang sebuah media pembelajaran berbasis game, yang difokuskan pada penanaman nilai karakter, seperti nilai kesopanan, etika dan perilaku

menghormati dengan menggunakan 4 kata ajaib. Melalui board game diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat, selain itu diharapkan mampu memberikan dampak positif pada perkembangan sosial anak.

METODE PENELITIAN

Pada perancangan board game mengenai edukasi 4 kata ajaib ini menggunakan pendekatan metode kualitatif. Kualitatif merupakan salah satu metode penelitian untuk mengumpulkan data secara sistematis (terstruktur) dari hasil wawancara yang dilengkapi dengan observasi maupun pengamatan untuk memahami fenomena secara mendalam yang tidak dapat digantikan dengan angka (Manab, 2015)(Suliyanto, 2018). Pengumpulan data melalui Metode tersebut seperti melakukan wawancara, observasi, dokumentasi dan literatur, selain itu penulis menggunakan SWOT untuk metode analisis data.

1. Metode wawancara merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui interaksi komunikasi dengan narasumber (Sugiyono, 2013). Penelitian ini melakukan wawancara secara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono, wawancara tidak terstruktur merupakan jenis wawancara yang bersifat fleksibel, Dimana penulis tidak menggunakan panduan wawancara yang telah tersusun secara sistematis untuk mengumpulkan data, maka penulis hanya menyiapkan topik yang akan dibahas. Dalam wawancara, penulis belum memiliki gambaran pasti terhadap data yang akan diperoleh, sehingga penulis lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh responden.
2. Observasi merupakan sebuah pengamatan untuk memperoleh data secara langsung dilapangan agar mendapatkan data atau informasi secara valid (Sugiyono, 2013). Observasi secara langsung yang

dilakukan penulis adalah mengunjungi SDIT Harapan Bunda Purwokerto dan SD Negeri 1 Sokanegara untuk melakukan pengamatan bagaimana anak-anak dalam melakukan interaksi dalam sehari harinya melalui 4 kata Ajaib.

3. Dokumentasi merupakan pemilihan, pengumpulan, pengolahan dan penyimpanan informasi untuk mengumpulkan bukti seperti tulisan, gambar dan bahan referensi karya (Sugiyono, 2013). Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian diantaranya foto instansi, wawancara bersama narasumber, foto guru dan murid di SD Harapan Bunda dan SD Negeri 1 Sokanegara, serta media pembelajaran 4 kata Ajaib. Penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk menunjukkan jika data yang digunakan merupakan real dan nyata.
4. Literatur merupakan sebuah Teknik pengumpulan data yang melibatkan bacaan, sumber pustaka dan sebagainya (Manab, 2015). Untuk mencari relevansi dan perbedaan perancangan board game yang akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis melakukan studi literatur seperti jurnal maupun buku untuk data pendukung perancangan board game.
5. Metode analisis data yang akan digunakan oleh penulis adalah metode analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan cara mengidentifikasi faktor internal maupun eksternal secara sistematis pada suatu perusahaan yang didasarkan dengan logika dalam memaksimalkan kekuatan (strength), dan peluang (opportunity) dan meminimalkan kelemahan (weakness) dan ancaman (threats) (Rangkuti, 2006).

HASIL DAN DISKUSI

Ide dasar dari perancangan board game edukasi 4 kata ajaib sebagai media permainan interaktif didapat dari permasalahan, yaitu kurangnya penerapan 4 kata ajaib oleh siswa di SDIT Harapan Bunda dan SD Negeri 1 Sokanegara. Hal ini karena tidak ada media yang menunjang pembelajaran 4 kata ajaib. Saat pembelajaran 4 kata ajaib, media yang digunakan berupa buku dan video saja. Tetapi di SDIT Harapan Bunda Pembelajaran empat kata ajaib yang telah dilakukan tidak hanya melalui video dan buku saja, tetapi terdapat program BPI dan Murotal Pagi. Dari hasil wawancara, sebagian besar anak-anak merasa cepat bosan jika pelajaran yang disampaikan dalam bentuk lisan dan video saja, mereka lebih antusias jika pelajaran yang disampaikan secara interaktif dengan pendekatan bermain. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan media interaktif yang bisa di gunakan untuk belajar sambil bermain, dan dapat meningkatkan fokus pada anak usia 8-10 tahun. Seharusnya di dalam kurikulum merdeka kegiatan belajar mengajar harus memanfaatkan media interaktif sebagai salah satu media dalam pembelajarannya, dengan adanya permasalahan tersebut, salah satu cara untuk mengatasinya adalah membuat media pembelajaran interaktif berupa board game edukasi 4 kata ajaib, dengan adanya media Board Game diharapkan mampu memberikan dampak positif pada perkembangan sosial anak, khususnya dalam mengajarkan nilai kesopanan dan etika dalam sehari-hari.

Board game merupakan salah satu media interaktif yang menarik karena dapat digunakan belajar sambil bermain. Media dipilih karena anak-anak suka bermain, permainan ini mudah disampaikan karena pesan yang disampaikan akan lebih mudah diingat karena menggunakan metode permainan (Azizah & Alamin, 2020). Selain itu board game juga dapat meningkatkan interaksi guru dan siswanya, serta tidak ada aturan yang rumit.

Maka dari itu media board game menjadi media yang efektif untuk belajar sambil bermain anak.

Konsep perancangan board game ini bertemakan dongeng. Alasan pemilihan tema ini karena karakteristik anak-anak suka berimajinasi. Berdasarkan hasil mind map, disimpulkan bahwa anak-anak memiliki karakteristik suka berimajinasi, karena anak-anak sering mendengarkan atau membaca dongeng. Cerita dongeng memiliki daya tarik tersendiri, karena terdapat unsur magic serta tokoh imajinatif yang mampu merangsang kreativitas dan daya pikir anak (Hanif, 2015). Berdasarkan tema yang telah ditentukan, maka boardgame ini diberi nama 'Magic Word'. Nama ini dipilih berdasarkan board game yang akan dirancang, yaitu 4 kata ajaib. Selain itu nama ini dipilih karena mampu mempresentasikan dunia ajaib yang penuh dengan imajinasi, sejalan dengan konsep board game yang akan dirancang.

Dalam merancang board game, ilustrasi yang akan digunakan menggunakan ilustrasi kartun. Ilustrasi kartun memiliki bentuk yang sederhana dan menghibur sehingga dapat membantu anak-anak lebih mudah memahami gambar maupun informasi yang ada di dalamnya (Widya & Darmawan, 2016) (Syahnina & Patria, 2021). Pemilihan warna dalam perancangan board game menggunakan warna yang colorfull serta menggunakan warna cerah. Warna cerah sangat digemari oleh anak-anak, karena dapat menciptakan kesan yang ceria, menyenangkan dan ramah pada anak, sehingga dapat meningkatkan imajinasi pada anak (Fadilah, 2023) (Bambang & Kp, 2010).

Dalam perancangan board game, tipografi yang akan digunakan adalah jenis tipografi sans serif, Tipografi sans serif ini sesuai untuk anak-anak karena sans serif memiliki karakteristik yang sederhana dan tingkat keterbacaannya yang tinggi, sehingga anak-anak akan lebih mudah memahami teks yang terdapat pada media yang digunakan oleh anak

(Syahnina & Patria, 2021). Lalu perancangan board game ini juga menggunakan tipografi dekoratif. Digunakan karena bentuknya yang unik, sehingga berfungsi untuk membangun karakter visual yang khas dan mudah dikenali oleh audiens (NAURA NAZIVAH, 2023). Tipografi sans serif digunakan sebagai teks utama, sedangkan tipografi dekoratif digunakan untuk judul atau elemen yang menonjol.

Media Utama

Papan Permainan



Gambar 1 Papan Boardgame
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kartu Permainan



Gambar 2 Kartu Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Media Pendukung

Stiker



Gambar 3 Stiker

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gantungan Kunci



Gambar 4 Gantungan Kunci

Sumber : Dokumentasi Pribadi

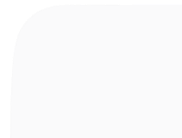
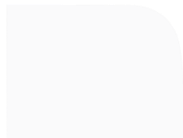
Tempat Alat Tulis



Gambar 5 Tempat Alat Tulis

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bolpoin



Gambar 5 Tempat Alat Tulis

Sumber : Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN

Pembelajaran pendidikan karakter bisa didapatkan berupa bentuk permainan board game yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Permainan board game dapat menarik perhatian anak-anak untuk mempelajari pendidikan karakter yang salah satunya adalah mempelajari bentuk dari 4 kata ajaib yang umumnya sering digunakan. Pengenalan melalui media board game ini dapat membantu anak-anak dalam memvisualisasikan mengenai kapan dan bagaimana seharusnya mereka menggunakan kata tersebut dalam sebuah gambar dan cerita. Dalam permainan 'Board Game Edukasi 4 Kata Ajaib Umur 8-10 Tahun' ini, menampilkan elemen-elemen fantasi serta visualisasi yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk bermain, tidak hanya aspek permainan saja yang menjadi fokus utama dalam board game ini, dan juga mengajak anak-anak untuk mempelajari pendidikan karakter dengan pembawaan cerita serta visual menarik. Board game sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan penggunaan kata serta keterampilan pemecahan masalah anak-anak di SD Negeri maupun SD Swasta. Board game ini dapat membantu mendukung keaktifan mereka dalam belajar dan mencoba sebuah media pembelajaran baru yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alya Malika Fahdini. (2024). Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Mengatasi Krisis Moral Di Kalangan Siswa. *Journal of Pedagogi*, 1(1), 9390–9394. <https://doi.org/10.62872/08pbgk95>
- Aprily, N. M., Rosidah, A. K., & Hashipah, H. (2023). Maaf, Terima Kasih, Tolong Dan Permissi: Empat Kata Ajaib Dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 123–132. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v8i1.8312>
- Arrifah Putri Nadila, & Abdal Malik Fajar Alam. (2024). Menelaah

Keberhasilan Pendidikan Karakter Di Jepang Untuk Menunjang Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Indonesia. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 242–258.

<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1555>

Azizah, H. J. N., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan Board Game sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter dengan Tema Petualangan Pramuka untuk Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 256–261. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47484>

Bambang, R. M., & Kp, S. (2010). Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak. *Teknik Sipil Dan Perencanaan*, no 1 volum(024), 79–90.

Fadilah, U. (2023). Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun. *STAI Miftahul Ula Nganjuk*, 6.

Hanif, M. (2015). Dongeng/Cerita Dalam Perspektif Pendidikan. *FPIPS IKIP PGRI Madiun Muhammad*, 3, 411–432.

Hasanah, I. (2024). *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini: Fondasi Penting dalam Pembentukan Pribadi*. 1(2), 42–54.

HK, H. N., Putri, J. A., Winda, E., & Zulkarnain, N. F. (2023). Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17–37.

<https://doi.org/10.37092/bouseik.v1i1.551>

Manab, A. (2015). Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif. In K. Aibak (Ed.), *Japanese Journal of Physical Fitness and Sports Medicine* (Vol. 17). Kalimedia.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.

Mu'id Aris Shofa, A., Zusron Alfaqi, M., Mujtaba Habibi, M., & Ayu Mawarti, R. (2020). Sejarah Panjang Pendidikan Karakter di Indonesia Pada Era Proklamasi Kemerdekaan Sampai Era Reformasi. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 73–90.

<https://www.jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1660>

Mulyadi, B. (2014). Model Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat Jepang. *Izumi*, 3(1), 69. <https://doi.org/10.14710/izumi.3.1.69-80>

NAURA NAZIVAH. (2023). *BOARD GAME SEBAGAI MEDIA ASERTIF GENERASI Z MENGURANGI FOMO AKIBAT MEDIA SOSIAL*.

Rangkuti, F. (2006). *Analisis SWOT*.

<https://books.google.co.id/books?id=UHV8Z2SE57EC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Suliyanto. (2018). *Metode penelitian bisnis untuk skripsi, tesis dan disertasi*. andi publisher.

Syahnina, N., & Patria, A. S. (2021). Ilustrasi Pada Merchandise Sebagai Media Untuk Membangun Cultural Awareness Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 18(1), 127–141. <https://doi.org/10.25105/dim.v18i1.10606>

Vagansza. (2015). *Kenali Dulu 5 Komponen Board Game Sebelum Mulai Merancangnya*. Boardgame.id.

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis. In *Pengantar Desain Grafis* (Issue 1). Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

